54
ANNO 6
NUMERO 54
LUGLIO/AGOSTO 1996
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

# CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

## DRAGONBALL Z
su Saturn: le urla di Goku*

## MOTORTOON GP2
Un gran seguito
su PlayStation

## LAND OF ILLUSION 3
Torna il Topo per eccellenza
sul Super Nintendo

## GUARDIAN HEROES
Picchiaduro e RPG
si incontrano su Saturn

## SUPER MARIO RPG
L'idraulico non si arrende
su Super NES

## I TITOLI DEL MESE

Bust A Move 2 • Virtual Golf • The Horde
Gun Griffon • Metal Black • Ultimate Mortal Kombat 3
Victory Goal '96 • Titan Wars • King of Fighters '95

# QUEEN computer

MAIL SERVICE

# software & games

## LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

**L.go Turati, 49 - TORINO**

**telefono 011-3180700 fax 011-3199158**

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

# GAME BOY

# QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

# il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

## VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

# MEGA DRIVE

# SATURN

# ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax
o compilare e spedire il coupon

**TELEFONO** 011-31.80.700 (r.a.)
**FAX** 011-31.99.158
**POSTA** QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
**INTERNET** e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
**QUEEN SHOP** largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
**SPEDIZIONI** VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

co

## TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

| titolo programma | sistema | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| ☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA | | L. 12.000 |
| ☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | | L. 21.000 |
| ☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR | | L. 31.000 |

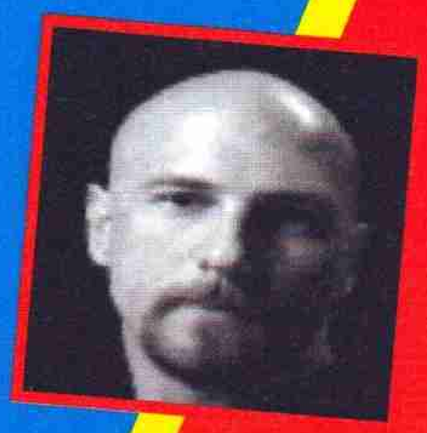
☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

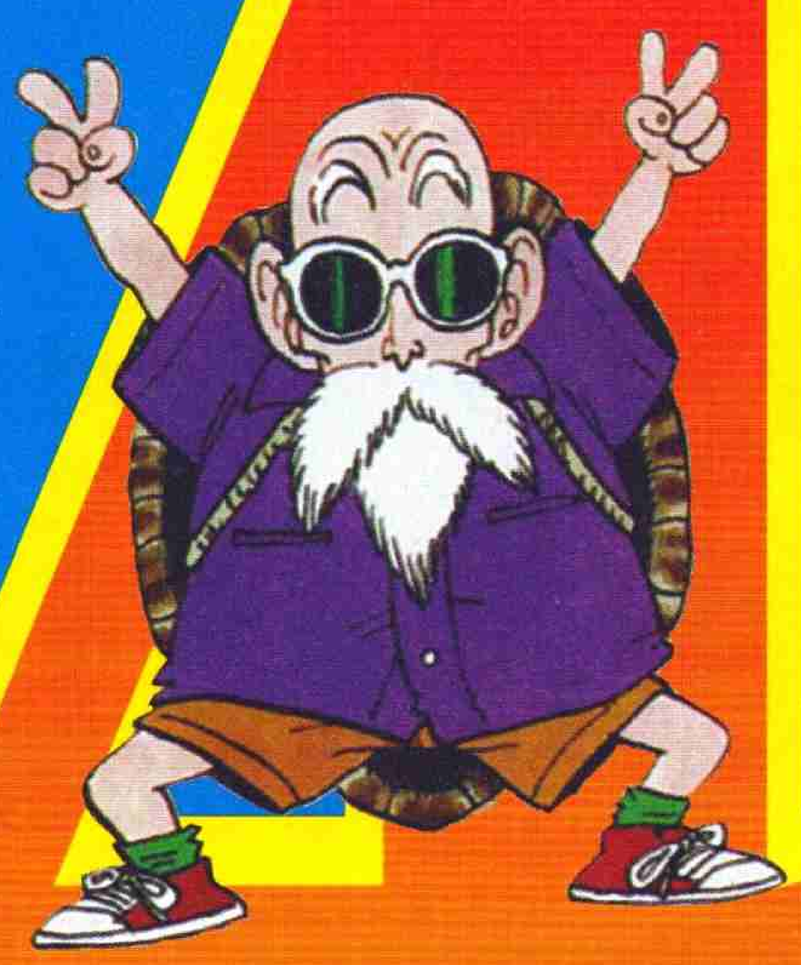
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

# IN QUESTO NUMERO


ANTEPRIMANIA NEWS 7
MADE IN JAPAN 22
RECENSIONI 37
PREVIEW 94
TGM CORNER 100
ROGUE & ROLE 103
MAGIA! 104
AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA 107
FACCE... RIDE 109
CONSOLIAMOCI 111
CONTROL YOUR CONSOLE 113
CYC SPECIALE TEKKEN 2 114
BOVAS' HARD CAFE' 136



## GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

**Arcade** • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

**Background** • Il fondale di ogni gioco.

**Blastare** • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

**Coin-op** • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

**Parallasse, Parallattico** • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

**Scrolling** • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

**Sprite** • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

**Stage** • E' sinonimo di "livello".

**Tie-in** • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

**Vettoriale** • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.


**Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 •**

# LA STRADA PER L'INFERNO È LASTRICATA DI BUONE INTENZIONI

Una doppia ragione per questo lapidario titolo dell'editoriale estivo. La prima è rappresentata dall'apparentemente inesauribile serie di disguidi, disavventure, disastri, cicloni, e sparizioni che si sono abbattute sulle nostre redazionali teste durante la preparazione di questo afoso numero.
Volendo sorvolare sulle crisi da calore sofferte da tutti - nonostante l'aria condizionata -, sui colpi di sole mancati di un soffio a causa del taglio estivo della mia capigliatura (bella serie di personaggi somiglianti al sottoscritto nell'aspetto e nello spirito, qui di fianco - peccato sia misteriosamente sparita la macchina fotografica redazionale, altrimenti avreste potuto constatare da soli), sulla mancanza cronica del materiale per il numero estivo (forse il più difficile da riempire, nell'arco dell'anno, assieme a quelli di marzo e aprile), sugli impegni saltati, rimandati o semplicemente ignorati, sugli appuntamenti mancati, sul dischetto marcio dell'ultimo testo di tutta la rivista, sulle ore di sonno perse (ormai un classico, non ci fanno più nulla, però apparentemente il merito viene assegnato in maniera direttamente proporzionale alla fatica...), sulle fiere a cui bisogna andare nonostante tutto, sulle interviste da fare, sui viaggi di tre giorni e su quelli da venti minuti, e considerando l'elevato CX ultimamente acquisito dalla mia testa (quella di MA ormai ce l'ha da un po' di tempo), per cui tutto ciò che ci piomba addosso scivola via in maniera mediamente inoffensiva, questo numero è andato tutto sommato bene...
La seconda è rappresentata da una conversazione via modem avuta con Mao, in cui gli ho sì promesso di citarlo nell'editoriale (su espressa richiesta), ma poi gli ho - in maniera a mio avviso inquietante - risposto "Ricorda che me l'hai chiesto tu...". Mao è infatti uno dei personaggi redazionali più particolari: dopo una lunga storia di collaborazione silente, si è fatto notare per le sue capacità e per la sua disponibilità (troppo tardi tutti si sono accorti di come si rendesse disponibile fin troppo facilmente...), oltre che per il suo aspetto, un incrocio tra Jovanotti e Julia Roberts. Ora sta uscendo da un periodo un po' sfortunato (e qui dodici milioni di lettori si toccheranno ventiquattro milioni di cose): ha trovato lavoro (scherzo), ha trovato casa, ha trovato un ritmo lavorativo che lo salva dal linciaggio... Mah.
Forse anche noi lo troveremo, questo ritmo - magari dal prossimo numero...
Buone vacanze.

Alex Rossetto

Per l'immagine di copertina
©1984 Bird Studio

# INDICE RECENSIONI/PREVIEW

## GAME BOY


52 THE KING OF FIGHTERS '95


## PLAYSTATION


94 BUBBLE BOBBLE - PREVIEW
43 BUST A MOVE 2
64 MOTORTOON GRAND PRIX 2
96 PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS - PREVIEW
70 VIRTUAL GOLF


## SATURN


47 DRAGONBALL Z
38 GUARDIAN HEROES
58 GUN GRIFFON
68 METAL BLACK
72 THE HORDE
89 TITAN WARS
80 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
85 VICTORY GOAL '96


## SUPER NINTENDO


54 MICKEY MOUSE in LAND OF ILLUSION 3
75 SUPER MARIO RPG



**Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

# PERGIOCO®

## vendita telefonica per tutta Italia

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| *PLAYSTATION SONY* | 449.000 |
| ***giochi*** | |
| 3D LEMMINGS | 89.900 |
| ACTUA GOLF | 89.900 |
| ACTUA SOCCER | 89.900 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99.900 |
| AGILE WARRIOR | 109.900 |
| AIR COMBAT | 89.900 |
| ALIEN TRILOGY | 99.900 |
| ALONE... Jack is Back | 89.900 |
| ASSAULT RIGS | 89.900 |
| BUST MOVIE 2 | 99.900 |
| CRITICOM | 99.900 |
| CYBERSLED | 89.900 |
| CYBERSPEED | 99.900 |
| D | 99.900 |
| DEFCON 5 | 89.900 |
| DESCENT | 94.900 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.900 |
| DISCWORLD | 89.900 |
| DOOM | 99.900 |
| EXTREME GAMES | 89.900 |
| EXTREME PINBALL | 109.900 |
| FIFA SOCCER 96 | 99.900 |
| GALAXY FIGHT | 99.900 |
| GEX | 99.900 |
| GOAL STORM | 99.900 |
| HEBEREKE'S POPOITTO | 89.900 |
| HI-OCTANE | 99.900 |
| IMPACT RACING | 99.900 |
| INTERN. TRACK & FIELD | 99.900 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 89.900 |
| JUMPING FLASH | 79.900 |
| JUPITER STRIKE | 89.900 |
| KILEAK THE BLOOD | 89.900 |
| KRAZY IVAN | 89.900 |
| LOADED | 99.900 |
| LONE SOLDIER | 79.900 |
| MAGIC CARPET | 109.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 104.900 |
| NAMCO MUSEUM VOL.1 | 99.900 |
| NBA In the Zone | 99.900 |
| NBA JAM | 94.900 |
| NBA LIVE 96 | 99.900 |
| NEED FOR SPEED | 109.900 |
| NFL GAME DAY | 99.900 |
| NHL FACE OFF | 99.900 |
| NOVASTORM | 79.900 |
| OFF WORLD INTERC. EXTR. | 79.900 |
| OLYMPIC GAMES | 99.900 |
| OLYMPIC SOCCER | 99.900 |
| ON SIDE | 99.900 |
| PARODIUS | 99.900 |
| PGA TOUR GOLF '96 | 109.900 |
| PHILOSOMA | 89.900 |
| POWER SERVE | 99.900 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 109.900 |
| RAPID RELOAD | 89.900 |
| RAYMAN | 99.900 |
| RESURRECTION Rise of Robots 2 | 99.900 |
| REVOLUTION X | 89.900 |
| RIDGE RACER | 99.900 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 99.900 |
| ROAD RUSH | 99.900 |
| SHELLSHOCK | 109.900 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 109.900 |
| STARBLADE ALPHA | 89.900 |
| STARFIGHTER 3000 | 99.900 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 99.900 |
| STRIKER '96 | 99.900 |
| TEKKEN | 104.900 |
| THE RAIDEN PROJECT | 84.900 |
| THEME PARK | 99.900 |
| THUNDERHAWK 2 | 109.900 |
| TOPOLINO e Sue Avventure | 89.900 |
| TOSHINDEN | 89.900 |
| TOSHINDEN 2 | 99.900 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 99.900 |
| TOTAL NBA | 99.900 |
| TRUE PINBALL | 119.900 |
| TWISTED METAL | 89.900 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 104.900 |
| WARHAWK | 89.900 |
| WING COMMANDER III | 109.900 |
| WIPE OUT | 99.900 |
| WORLD CUP GOLF | 89.900 |
| WORMS | 99.900 |
| WWF WRESTLEMANIA | 99.900 |
| X-COM Enemy Unknown | 89.900 |
| X-COM Enemy Unknown Ing. | 69.900 |
| X-MEN CHILDREN OF ATOM | 104.900 |
| ZERO DIVIDE | 99.900 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| MEGADRIVE 2 | 199.000 |
| ***giochi*** | |
| BATTLE FRENZY | 49.900 |
| BRUTAL Paws of Fury | 49.900 |
| CASTLEVANIA | 39.900 |
| CLAYFIGHTER | 44.900 |
| DESERT STRIKE | 49.900 |
| DINO DINI SOCCER | 39.900 |
| DRAGON'S REVENGE | 49.900 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 59.900 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 49.900 |
| FIFA SOCCER 96 | 79.900 |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 49.900 |
| LIGHT CRUSADER | 115.900 |
| MEGA GAMES 1 | 49.900 |
| MEGA SWIV | 49.900 |
| MICKEYMANIA | 59.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 69.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 119.900 |
| MS. PAC-MAN | 49.900 |
| NBA JAM | 44.900 |
| NBA JAM Tournament Ed. | 89.900 |
| NBA LIVE 96 | 109.900 |
| NHL HOCKEY '96 | 109.900 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 89.900 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 49.900 |
| PITFALL | 49.900 |
| PRIMAL RAGE | 99.900 |
| ROCKET KNIGHT ADVENT. | 39.900 |
| SKELETON CREW | 49.900 |
| SONIC & KNUCKLES | 59.900 |
| SONIC 2 | 49.900 |
| STORY OF THOR | 49.900 |
| STREET FIGHTER II Champion Ed. | 59.900 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 109.900 |
| THE INCREDIBLE HULK | 49.900 |
| THE JUNGLE BOOK | 64.900 |
| THE LAWNMOWER MAN | 49.900 |
| THE LION KING | 69.900 |
| TINTIN IN TIBET | 114.900 |
| TOY STORY | 99.900 |
| VIRTUA RACING | 89.900 |
| WARLOCK | 49.900 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| SATURN ONLY | 489.000 |
| ***giochi*** | |
| ALONE ... Jack is Back | 89.900 |
| BIG HURT BASEBALL | 99.900 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | 99.900 |
| CYBER SPEEDWAY | 99.900 |
| D | 109.900 |
| DAYTONA USA | 59.900 |
| DIGITAL PINBALL | 129.900 |
| EURO '96 | 139.900 |
| FIFA SOCCER 96 | 109.900 |
| FORMULA 1 CHALLENGE | 99.900 |
| GEX | 99.900 |
| HANG ON GP '96 | 99.900 |
| HI-OCTANE | 109.900 |
| INTERNAT. VICTORY GOAL | 89.900 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 89.900 |
| MAGIC CARPET | 109.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 109.900 |
| MYST | 119.900 |
| MYSTARIA Realm of Lore | 89.900 |
| NFL QUARTERBACK | 109.900 |
| NHL ALL-STAR HOCKEY | 119.900 |
| OFF WORLD INTERC. EXTR. | 59.900 |
| OLYMPIC GAMES | 99.900 |
| OLYMPIC SOCCER | 99.900 |
| PANZER DRAGOON | 69.900 |
| PANZER DRAGOON II ZWEI | 99.900 |
| PARODIUS | 99.900 |
| RAYMAN | 99.900 |
| RESURRECTION Rise Robots 2 | 99.900 |
| ROBOTICA | 99.900 |
| SEGA RALLY | 129.900 |
| SHELLSHOCK | 99.900 |
| SHINOBI X | 99.000 |
| SIM CITY 2000 | 109.900 |
| STARFIGHTER 3000 | 99.900 |
| THUNDERHAWK 2 | 89.900 |
| TITAN WARS | 89.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 89.900 |
| VALORA VALLEY GOLF | 89.900 |
| VICTORY BOXING | 99.900 |
| VIRTUA COP | 109.900 |
| VIRTUA COP + PISTOLA | 159.900 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 129.900 |
| VIRTUA RACING | 114.900 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 99.900 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 104.900 |
| WORLD CUP GOLF | 89.900 |
| X-MEN CHILDREN OF ATOM | 109.900 |

## Telefonate 02 / 29524256

***Consegne rapide a mezzo corriere.***

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| *SUPER NINTENDO* | *199.000* |
| ***giochi*** | |
| 90 MINUTES | 139.900 |
| ADDAMS FAMILY VALUES | 79.900 |
| ASTERIX & OBELIX | 124.900 |
| BATTLECLASH | 59.900 |
| BREATH OF FIRE | 129.900 |
| CLAYFIGHTER II | 49.900 |
| CLAYMATES | 49.900 |
| CYBERNATOR | 59.900 |
| DIDDY KONG QUEST (D.Kong 2) | 134.900 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 146.900 |
| DOOM | 89.900 |
| FIFA SOCCER 96 | 116.900 |
| FINAL FIGHT 3 | 129.900 |
| GHOUL PATROL | 89.900 |
| HEBEREKE'S POPOON | 49.900 |
| ILLUSION OF TIME | 59.900 |
| KID CLOWN IN CRAZY CHASE | 49.900 |
| KILLER INSTINCT | 89.900 |
| LAMBORGHINI AMER.CHALL. | 99.900 |
| LEGEND | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 149.900 |
| NBA LIVE 96 | 119.900 |
| NHL HOCKEY '96 | 114.900 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 124.900 |
| PREHISTORIK MAN | 99.900 |
| PRIMAL RAGE | 64.900 |
| PUZZLE BOBBLE | 119.900 |
| SAILORMOON | 59.900 |
| SECRET OF EVERMORE | 147.900 |
| STARWING | 69.900 |
| SUPER BOMBERMAN II | 49.900 |
| SUPER DROPZONE | 89.900 |
| SUPER HOCKEY | 89.900 |
| SUPER MARIO ALL STARS | 69.900 |
| SUPER MARIO KART | 89.900 |
| SUPER MARIO PAINT | 79.900 |
| SUPER MARIO RPG | 164.900 |
| SUPER METROID | 55.900 |
| SUPER TENNIS | 59.900 |
| SUPERSTAR SOCCER DELUXE | 149.900 |
| TINTIN IN TIBET | 114.900 |
| TOY STORY | 169.900 |
| TRUE LIES | 44.900 |
| VEGAS STAKES | 89.900 |
| VORTEX | 49.900 |
| WARIO'S WOODS | 49.900 |
| WARLOCK | 49.900 |
| YOSHI'S ISLAND Mario 2 | 149.900 |
| ZELDA Link to the Past | 49.900 |

***Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.***

*Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari, i prezzi sono comprensivi di IVA e possono cambiare.*

PERGIOCO

**MILANO via SAN PROSPERO 1**

*MM1 Cordusio - angolo via Dante*

**MILANO via ALDROVANDI**

*MM1 Lima - angolo via Plinio*

**ROMA via Degli SCIPIONI 109/111**

*Metro Ottaviano - quartiere Prati*

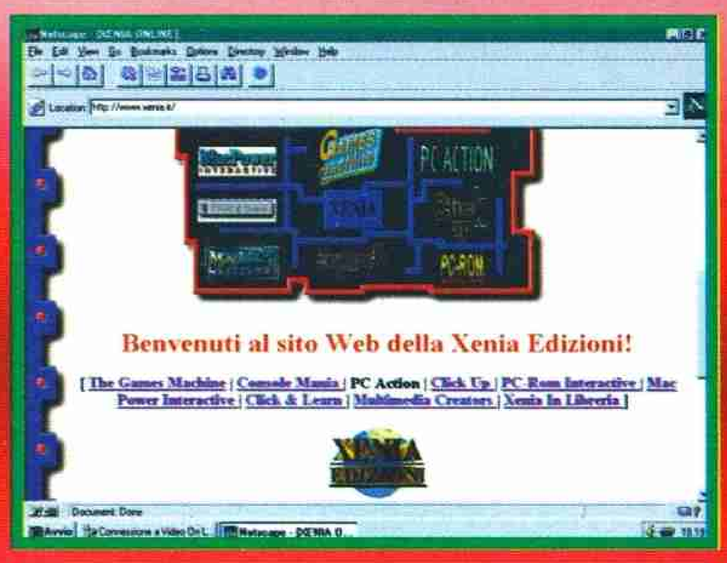
**(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20**

*Nel centro storico culturale*

PERGIOCO Point® **MONZA (MI) via CAIROLI 5**

# xenia on line

## Prima o poi ci saremmo arrivati, era solo una questione di tempo...




Di che cosa sto parlando? Ovviamente della vostra/nostra rivista preferita, che finalmente è giunta su Internet! Capisci di Internet? NO? E allora! Scherzi a parte e battute scontate, queste pagine servono a noi per far sapere a voi che oltre che nelle edicole adesso ci potete trovare in Rete e a voi per capirne finalmente qualcosa di più di sta benedetta Internet, di cui tutti parlano e si professano esperti, ma in realtà ne sanno ben poco. Tralascio il discorso storico geografico sulla nascita della Rete di tutte le Reti e vi dico solamente che quella che adesso viene chiamata Internet, non è altro che una ex-rete del governo americano (ai tempi denominata ARPANet). Caduta in disuso verso la fine degli anni '70, questa Rete è stata rilevata da degli appassionati che, con tanto impegno e volontà sono riusciti a farla risorgere dalle proprie ceneri. Ma è vero quello che si dice di Internet, ovvero che è un luogo di anarchia informatica dove ognuno può dire e fare qualsiasi cosa desideri? Beh, sì e no, ma diciamo che il concetto è più o meno simile... Internet è accessibile da un normale home computer che sia dotato di un modem e che sia collegato a un provider (ovvero quelle società che offrono l'allacciamento via telefono, senza avere bisogno di connettersi direttamente ai cavi a fibre ottiche, i cui prezzi sono assolutamente fuori mercato, almeno per il momento...). Il provider mette a disposizione dell'utente (in genere pagante) di potere accedere ai servizi della Rete che sono davvero tantissimi. Per prima cosa, l'interfaccia nel corso degli anni è cambiata notevolmente ed è divenuta molto più user-friendly, come potete vedere dalle foto: pensate che un tempo esisteva solo l'interfaccia testuale e non grafica, come quella odierna, che con un semplice clic di mouse permette di raggiungere il mondo da un angolo all'altro in un battibaleno. La cosa pregevole di Internet è che anche se si è collegati a una pagina in Australia si continua a pagare la tariffa telefonica in vigore al momento della chiamata e non la telefonata intercontinentale. Sono consapevole che questo è un argomento abbastanza complesso per chi, oltretutto, non ha mai usato un computer e non è nemmeno così facilmente liquidabile in poche righe come purtroppo mi è toccato fare. Comunque sia, tutta questa premessa mi è servita per introdurre il discorso che volevamo fare sin dall'apertura ma che senza un minimo di spiegazione tecnica, sarebbe stato assolutamente incomprensibile. Dal 19 aprile, anche ConsoleMania ha la propria pagina su Internet, presso il sito della Xenia Edizioni, la nostra casa editrice. Il sito è stato studiato e realizzato dal vecchio MA per quanto riguarda la grafica (in procinto di rinnovarsi), da Stefano Silvestri per l'organizzazione e le tirannie cui ci ha abituato da quando ha sostituito Max nel ruolo di caporedattore di TGM, e dal sottoscritto, che da tre mesi a questa parte passa le giornate incollato davanti a un monitor aggiornando il sito. Alla pagina di ConsoleMania potete trovare la copertina del mese corrente (in genere pubblicata prima dell'uscita nelle edicole) con un breve sunto dei contenuti, un archivio che stiamo cercando un po' per volta di ricostruire e una sezione dedicata ai trucchi per le varie console, anche questo in fase di allestimento ma comunque operativa. Oltre a ConsoleMania, trovate anche tutte le nostre altre pubblicazioni, dalle riviste cartacee per PC (The Games Machine e PC Action) a quelle su CD (PC-ROM e Click Up, vere e proprie riviste parlate, con tanto di filmati e recensioni), oltre alla grande famiglia dei libri (ditelo ai vostri genitori!!!) e delle collane dedicate al Macintosh, tra le quali spicca la mitica MacPower Interactive, oramai ribattezzata la rivista tutta da mungere! Chiunque sia in possesso di un modem e di un computer è invitato a visitare il nostro sito che si trova all'indirizzo http://www.xenia.it. In caso desideriate corrispondere con qualcuno della redazione direttamente, qui di seguito trovate gli indirizzi di posta elettronica di alcuni dei vostri redattori preferiti.

alexrossetto@digibank.it - Alex "ER CAPO" Rossetto
adellacalce@digibank.it - Andrea "MAO" Della Calce Maucieri
rulla@digibank.it - Marco "MA" Auletta
tgmtmb@galactica.it - Mirko "TMB" Marangon

Ditelo ad amici, parenti, nemici e chiunque desideriate e soprattutto fateci sapere cosa ne pensate delle nostre continue e spumeggianti iniziative! Ci vediamo in Rete!

Andrea "MAO" Della Calce

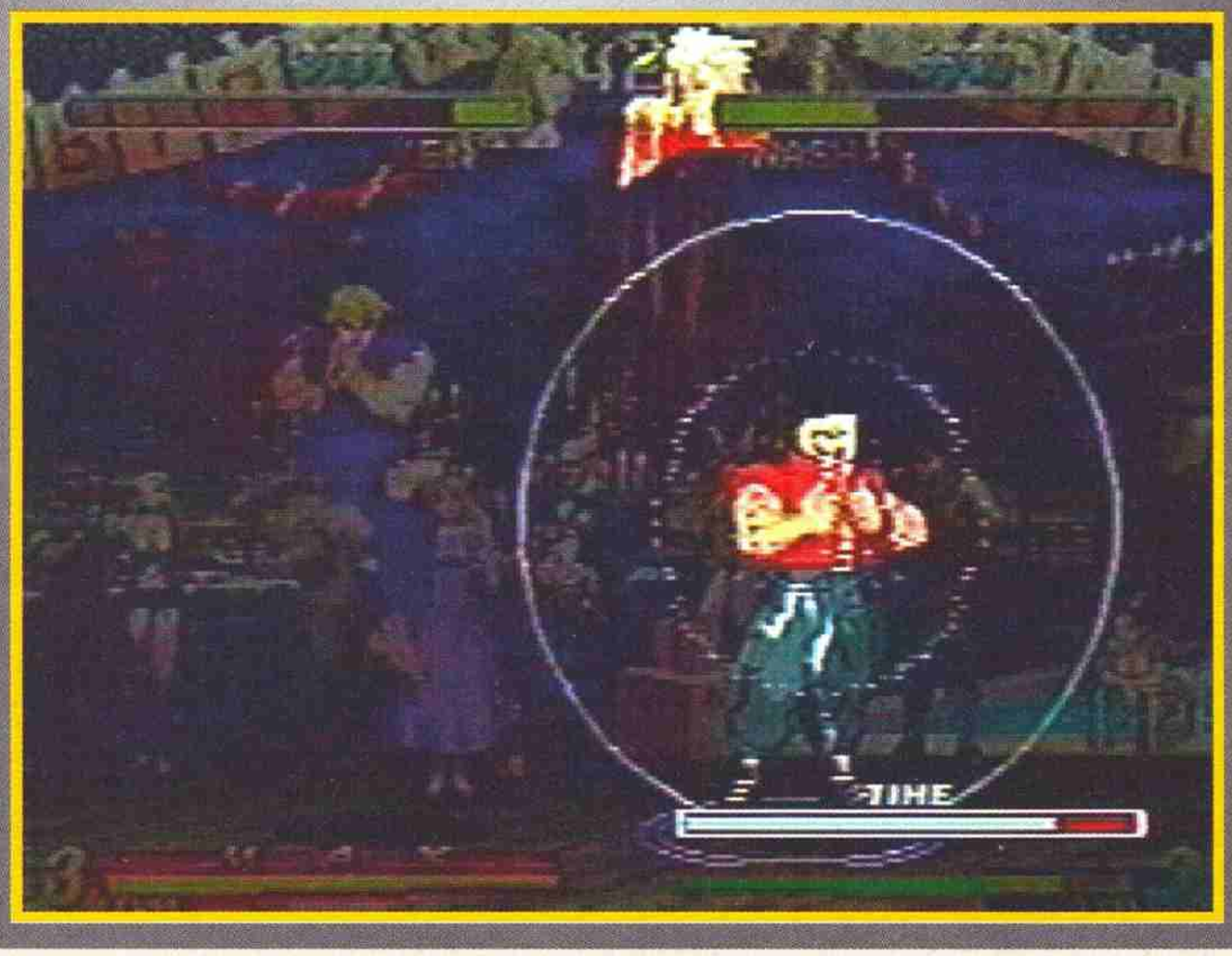
- Beh, tra ECTS ed E3 le tradizionali news e le voci di mercato mancano da un po' di tempo dalle pagine di Consolemania. Che le software house stanno aspettando l'autunno per sfoderare i loro pezzi migliori (e saranno veramente parecchi) oramai è chiaro a tutti, con la valanga di giochi di cui abbiamo parlato negli ultimi due numeri. Ma a parte la valanga di titoli, cosa è successo? Cosa è successo nel frattempo?
Beh a tenere banco c'è stata sicuramente la guerra di prezzi tra Sony e Sega, tutta a favore degli acquirenti.
Ricorderete sicuramente come la nuova versione di Saturn, dalla fine di marzo, ha consentito di calare il prezzo a 200 dollari, circa 150 in meno del prezzo originale della console.
La risposta della Sony non si è fatta attendere molto, comunque: da aprile viene venduta in Giappone con un calo di prezzo di circa 100 dollari, e l'annuncio ufficiale della riduzione per il mercato americano è stato fatto all'E3. Il risultato è che in America adesso entrambe le console vengono vendute alla bellezza di 199 dollari (circa 300.000 lire). Una bella differenza dalle prime console arrivate qui in Italia, eh? Anche se non sono stati pubblicati dati di vendita recenti la riduzione di prezzi ha dato un discreto impulso alle vendite: gli ultimi dati, se volete proprio saperlo danno il Saturn a quota 3 milioni (di unità vendute) e il Playstation poco sotto, mentre in America i ruoli sono invertiti, con Sony a 1.3 milioni e Sega a 900.000 unità.
Nel frattempo sembra finalmente arrivato anche il momento del Nintendo 64, che dovrebbe uscire in Giappone proprio in questi giorni, mentre sarà disponibile negli Stati Uniti a partire dal 30 di settembre a un prezzo di 250 dollari (devo specificare che quelli qui descritti sono i "suggested price" i prezzi suggeriti dal produttore: i prezzi di vendita dovrebbero essere inferiori, si parla di 235 dollari per il 64, circa 350000 lire), che improvvisamente non sembra poi così basso in confronto a Saturn e Playstation (nella confezione non sarà incluso, infatti, Mario 64). L'uscita europea non è ancora definita con precisione ma si parla del tardo autunno. I prezzi delle cartucce oscilleranno invece tra i 50 e gli 80 dollari (75000 - 120000 lire). La Nintendo prevede di vendere un milione di console solo in America, la metà delle quali per Natale (questi,

## TWISTED METAL II

Stupendo: uno dei giochi più cattivi apparsi nella prima ondata di arrivi Playstation sta per avere il suo degno seguito: per ora le notizie sono poche, ma almeno qualche foto per soddisfare le prima curiosità possiamo fornirvela...

## ASPETTANDO SFIII

L'attesa sarà ancora lunghetta, temo, ma nel frattempo gli appassionati di picchiaduro Capcom potranno consolarsi con un bel po' di materiale. A cominciare da STREET FIGHTER ALPHA 2 (Saturn e Playstation), ma soprattutto, da STAR GLADIATORS (Playstation), in cui potremo cominciare a vedere come se la cava la Capcom con il treddì. Dei giochi vi abbiamo già parlato sull'ultimo numero, mi limito quindi a rifilarvi un po' di foto che, in quell'articolo, scarseggiavano...




almeno, saranno i quantitativi distribuiti ai rivenditori). I giochi disponibili per l'uscita della console saranno sette invece dei previsti otto: pare infatti che Shadow of the Empire verrà ritardato, ma sono 50 in totale i giochi annunciati e/o in fase di preparazione.

E per quanto riguarda l'M2? Le notizie continuano a seguirsi altalenanti. Ogni tanto escono nuove voci sulle specifiche tecniche dalla nuova console Matsushita (ormai dovrebbe essere certo che una CPU Power PC 602 da 66Mhz affiancherà il chipset M2 per una capacità di calcolo di 77 MIPS e 1 milione di poligoni al secondo), mentre non ci sono seguiti sulle voci che volevano la Sega interessata alla tecnologia M2 (una tecnologia che verrà invece utilizzata dalla Cirrus per la produzione dell'ennesima scheda grafica accelerata 3D per PC). Nonostante la nebbia sia ancora fittissima sul futuro della console la Matsushita ha annunciato la creazione di un "Dream Team" per l'M2, e per la prima volta comincia a intravedersi qualcosa che non sia semplicemente un demo grafico, continuate a leggere queste pagine per ulteriori info...

- È stato un matrimonio abbastanza breve quello tra Sony e Psygnosis. Di certo saprete come quest'ultima sia stata tra gli sviluppatori più prolifici ed efficienti, per Playstation, negli ultimi tempi, ed è questo, probabilmente, il motivo che ha portato la Sony all'acquisto della compagnia. Qualche mese addietro sembrava quasi che l'etichetta Psygnosis dovesse sparire. Poi in rapida sequenza, gli annunci che non solo il nome della casa sarebbe rimasto, ma che avrebbe continuato a sviluppare giochi indipendentemente, come sviluppatore multi piattaforma, preparando titoli addirittura per Saturn. La cosa ha causato evidentemente diversi contrasti tra le due compagnie, che hanno adesso intenzione di separare nuovamente le loro attività. Niente paura, tutto ciò non avrà alcuna influenza sulla lista di titoli Playstation in preparazione...

- State sviluppando giochi per Nintendo 64? (la domanda è d'obbligo dopo i "Garage Games" della Sony). In caso positivo sappiate che la Paradigm, una della case di software che ha una maggiore conoscenza del 64, grazie a quel Pilotwings a cui lavorano da tempo, ha introdotto, il Vega Ultravision, un

software di sviluppo che consente di creare e gestire con facilità ambienti 3D, permettendo così ai programmatori di concentrarsi più sul concept del gioco che non sulla sua realizzazione.

- L'uscita del Nintendo 64 si sta finalmente avvicinando, e anche l'Interplay ha appena deciso di cominciare a sviluppare giochi per la console. Anche se per ora nulla è definito si vocifera di un Descent e di un paio di giochi sportivi tra le prime uscite. Stesse intenzioni sono state recentemente manifestate dalla Konami, che ha finalmente accordato il suo importante supporto al 64, rivelando quelle che saranno le sue intenzioni per i prossimi mesi. I nuovi giochi previsti dovrebbero essere tre: un calcio alla International Superstar Soccer, un baseball e un puzzle game. Uscite di "basso profilo" per ora, insomma, la Konami ha al suo arco diverse serie famose quanto attese, che hanno fatto la fortuna del SNES, a cominciare da Castlevania, vedremo...

- L'unità a dischi per il Nintendo 64, il 64DD Magnetic Media Drive è ormai definita: si tratterà di un'unità a dischi magnetici da 64 Mbyte (di cui all'incirca 20 Mbyte saranno riscrivibili, fornendo così ampio spazio per salvare situazioni, scenari editati, etc..) e avrà un costo che si aggirerà intorno alle 250.000 lire. Le prestazioni saranno di gran lunga superiori a quelle di un CD a doppia velocità come quello presente su Saturn e Playstation, con tempi di accesso di 150ms (AST, Average Seek Time) e 1Mbyte/s di velocità di trasferimento, contro i 300Kbyte/s dei sopraccitati CD. L'unico dubbio è che Nintendo 64 e 64DD insieme cominciano ad avere un costo non indifferente, soprattutto se confrontati con i 200 dollari della concorrenza, c'è comunque ancora tempo per sperare in riduzioni di prezzo: l'unità a dischi farà la sua apparizione allo Shoshinkai, quest'autunno, ma non arriverà nei negozi prima del '97.

- Misteri del marketing: la versione del NetLink, il modem per Saturn, annunciata in Giappone è a 14.4 kbaud invece dei 28.8 kbaud di cui era accreditata in America.

- Può un puzzone come Sub-Zero diventare il protagonista di un gioco tutto suo? Ebbene sì, la Williams deve essere proprio a corto di idee! Il nuovo gioco non sarà semplicemente un picchiaduro, ma combinerà di-

## ACCLAIM METTE A FERRO E SANGUE L'M2

Tra le controverse e cangianti notizie che circolano un po' ovunque sulle sorti della futura console Matsushita spicca certamente quella della conversione anche per M2 del picchiaduro d'ambientazione fantasy IRON & BLOOD. Il nome completo è Advanced Dungeons & Dragons' Iron & Blood: Warriors of Ravenloft, e ve ne abbiamo parlato già nel reportage E3 per le versioni Saturn e Playstation. È un picchiaduro realizzato dalla Acclaim in collaborazione con la Take 2, in cui avete a disposizione sedici originali lottatori. Dal gioco di ruolo, Iron & Blood, non ha preso solo l'ambientazione, ma intende introdurre un paio di elementi innovativi. Anzitutto i personaggi disporranno di armi, oggetti magici, potranno lanciare incantesimi e cresceranno d'esperienza con l'avanzare del gioco. Anche se non ho molte speranze che una qualsiasi macchina M2 faccia mostra di sé in un prossimo futuro, sarà almeno utile per verificare le potenzialità del chipset M2 nei confronti dei suoi diretti concorrenti, Sega e Sony.

## ANCHE L'M2 HA IL SUO "DREAM TEAM"

Ma cos'è esattamente un Dream Team? La definizione risale ai primi tempi dell'annuncio dell'ex Ultra 64, quando la Nintendo radunò intorno a sé un gruppo di sviluppatori per supportare la neo nascente macchina [mi permetto di dissentire: la definizione risale alle Olimpiadi di Barcellona del 1992, occasione in cui fu permesso ai giocatori dell'NBA di partecipare quali componenti la nazionale americana di basket: con elementi quali Jordan, Magic e Olajuwon in quintetto base come altro si poteva definire? NdAlex]. Qualcosa di simile lo sta organizzando adesso anche la Matsushita per il suo M2, il nuovo progetto di console acquisito per 100 milioni di dollari dalla 3DO. Speriamo che anche l'M2 non segua lo stesso, travagliato parto del Nintendo 64, anche se le premesse ci sono tutte: anzitutto il gruppo di sviluppatori è formato essenzialmente da 3DO Studio (che ha in fase di sviluppo 3 progetti) e Interplay, altri grossi nomi non sono noti. Del progetto M2 non si conoscono ancora né date, né l'esatto destino, in compenso il supporto tecnico agli sviluppatori che stanno creando giochi per M2 non verrà più fornito dalla 3DO Company, ma se ne dovrà occupare direttamente la Matsushita, che non sembra per ora averne i mezzi. Questo sta creando non poche difficoltà agli sviluppatori, e sembra infatti che anche alla Interplay abbiano deciso di congelare, almeno per il momento, il loro Descent.

## ONNIPRESENTE WILLIAMS

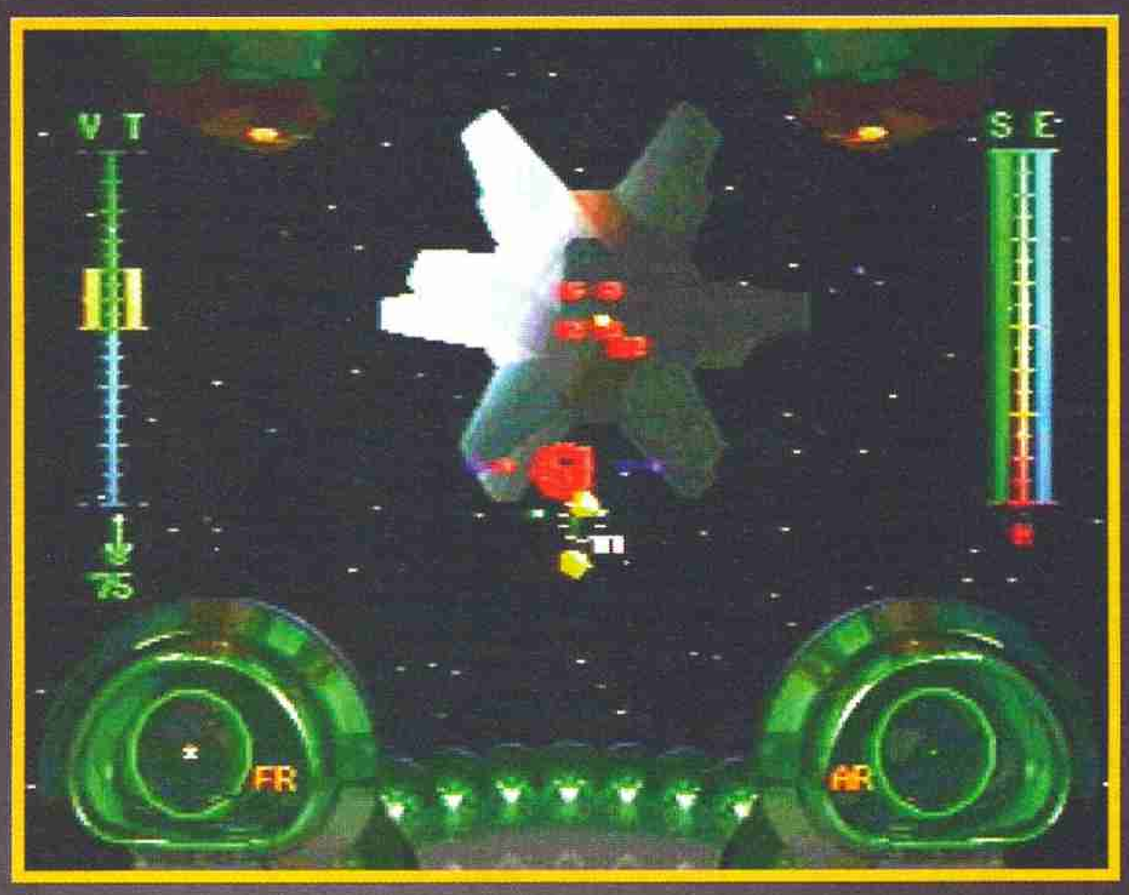
Non c'è che dire: la lista di titoli della Williams copre uno spettro di macchine davvero completo. Oltre a giochi "noti" per Saturn (come Ultimate MK3) e Playstation (MK Trilogy, NHL, Robotron) la casa non si è dimenticata dei "vecchi" 16 bit, per i quali usciranno Ultimate MK3, Arcade Greatest Hits e NHL. A completare la lista di titoli arrivano anche i giochi per il prossimo Nintendo 64: sono ben quattro i titoli in arrivo, e del resto era prevedibile. Si tratta di Doom 64, di cui si vocifera orami da un bel pezzo, MK3 Plus, ennesima versione del picchiaduro, NBA Hangtime e Area 51, uno shoot 'em up alla Virtua Cop.

## STREETFIGHTER III

La notizia sembra ormai sicura, confermata dalla stampa giapponese e fonti Internet: la Capcom starebbe lavorando al seguito del suo storico picchiaduro, non è purtroppo ancora chiaro se passerà anche lei al poligonale o se continuerà a tenere la serie nel 2D, sviluppando invece nuovi giochi per il 3D. Secondo le ultime voci il gioco dovrebbe essere implementato sulla nuova scheda da bar CPS III, proprio come DARKSTALKERS III, l'altro nuovo picchiaduro della Capcom, nel qual caso manterrebbe sicuramente la classica impostazione 2D.

## HE'S DEAD, JIM!

Anche se l'Atari si ostina a negare la fine del suo Jaguar è ormai solo questione di tempo: la casa americana sta vendendo le ultime giacenze di magazzino, mentre BATTLESPHERE e WORMS, con tutta probabilità, saranno le ultime uscite annunciate. La cosa strana è che proprio alla fine il Jaguar stia dando il suo meglio. Worms ormai lo conoscente fin troppo bene, è uscito da un pezzo per diversi formati, mentre Battlesphere è uno shoot 'em up realizzato in maniera eccellente per gli standard della console: poligoni texturati con shading e una fluidità che raggiunge i 30 frame al secondo. Un bell'addio per il Jaguar.



versi elementi di gioco.

- Si chiamerà DYNAMITE FIGHTERS, l'ultimo picchiaduro per la scheda ST-V, l'equivalente da bar del Saturn. Quest'ennesimo rullakartoni si baserà sugli stessi personaggi della famosa serie Virtua Cop. Ma è solo l'ultimo di una lunga serie: in fase di sviluppo ci sono svariati titoli: Funky Head Boxing, NBA Action, Final Arch, Decathlete e gli attesi Virtua Fighter Kids e Sonic Fighters.

- Per gli appassionati di shoot 'em up alla Virtua Cop, è in arrivo su Playstation AREA 51, coin-op assolutamente sconosciuto (almeno da parte mia) della Williams. Il gioco utilizza foto da satellite per l'accurata

riproduzione di scenari e attori digitalizzati.

- BOGEY: DEAD 6 sarà pure il solito shoot 'em up ma, almeno, si tratterà del primo simulatore di volo su console che potrà utilizzare un controller analogico, quello appena introdotto dalla Sony per Playstation, intanto beccatevi un paio di foto che dovrebbero essere su queste pagine...

Click up

*ANNO I N. 5 - L.29.900*

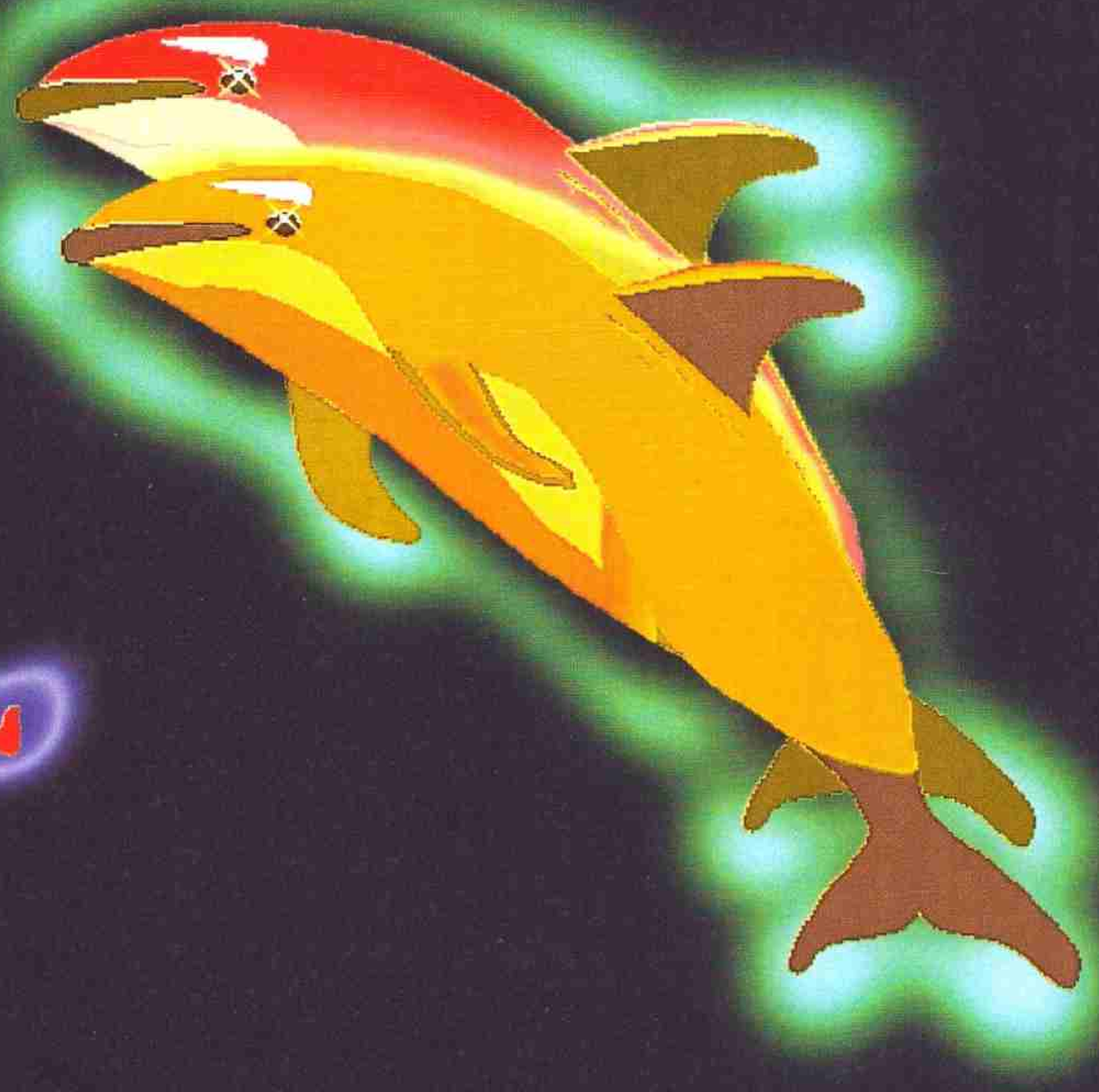
PARTE II

# CorelDraw6

PC

*VIDEO-LEZIONI A PIENO SCHERMO*

**TUTTO CIO` CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO IMPARARE E ...**
**... MOLTO DI PIU`**



*Art Director & Graphic Designer: Antonio Giovanni Celli*

***E' NELLE MIGLIORI EDICOLE***
***EXCLUSIVELY FOR YOU!!!***

**XENIA**
**EDIZIONI**

**REQUISITI MINIMI: 486DX o sup. 8Mb RAM SVGA 32000 COL. Scheda Audio Lettore CD-ROM**

# TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE

# LA MAGIA DI DISNEY NON E' MAI STATA COSI' POTENTE

## SOLO PER PLAYSTATION

Disney INTERACTIVE

SONY PlayStation

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181 - Topolino è un marchio, i disegni sono proprietà di Disneyworld Inc. Tutti i diritti riservati.
e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Click-Up è una pubblicazione della XENIA EDIZIONI. Tutti i diritti sono riservati.

Siamo al secondo numero dedicato ai video-Tutorials su "Photoshop" della "Adobe".

"Photoshop plus" cerca non esaurisce "l'inesauribile" poliedricità di questo software. Ho cosi deciso, in accordo con Marco Golinelli, che cura le lezioni, di uscire con "Photo Shop Art" fra circa 30 giorni.

Antonio Giovanni Celli

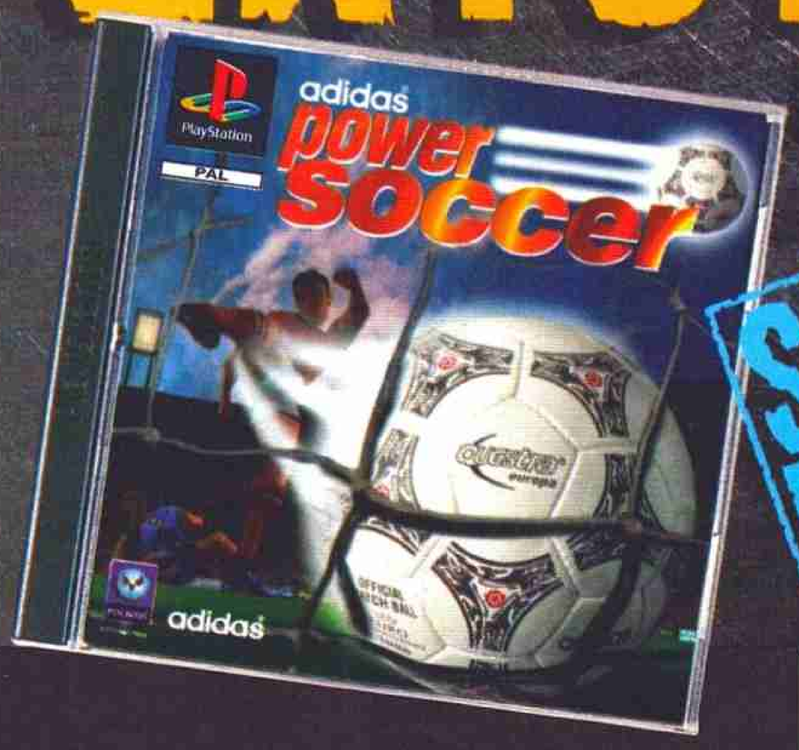
PUBBLICAZIONE MENSILE IN CORSO DI REGISTRAZIONE PRESSO IL TRIBUNALE DI MILANO
XENIA EDIZIONI redazione: VIA CARDUCCI, 31 - 20123 MILANO
Tel. 02 / 87.85.11 r.a. - Fax: 02 / 87.85.67
PUBBLICITA` INFERIORE AL 50 %
DIRETTORE RESPONSABILE: ROBERTO FERRI
DIRETTORE ESECUTIVO: ANTONIO GIOVANNI CELLI
COPERTINA PITTORICA REALIZZATA INTERAMENTE CON
"ADOBE PHOTOSHOP 3.0" SU PC & TAVOLETTA GRAFICA "WACOM"
MADE WITH: "MULTIMEDIA TOOLBOOK 3.0 CBT EDITION - ASYMETRIX"
Distributore ME. PE. S.p.A. Viale Farmagosta, 75 Milano Tel. 02/895921

Lotus. ScreenCam

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

# NON PERDERTI IL CAMPIONATO DEL SECOLO

# SCENDI IN CAMPO CON PLAYSTATION




SOLO PER PLAYSTATION

SONY PlayStation tm

Vuoi essere aggiornato sulle novità PlayStation?
Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer è un marchio di Psygnosis Ltd. adidas è un marchio registrato di adidas A.G. Tutti i diritti riservati.

## VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ CAP _____

Età _____ Telefono _____

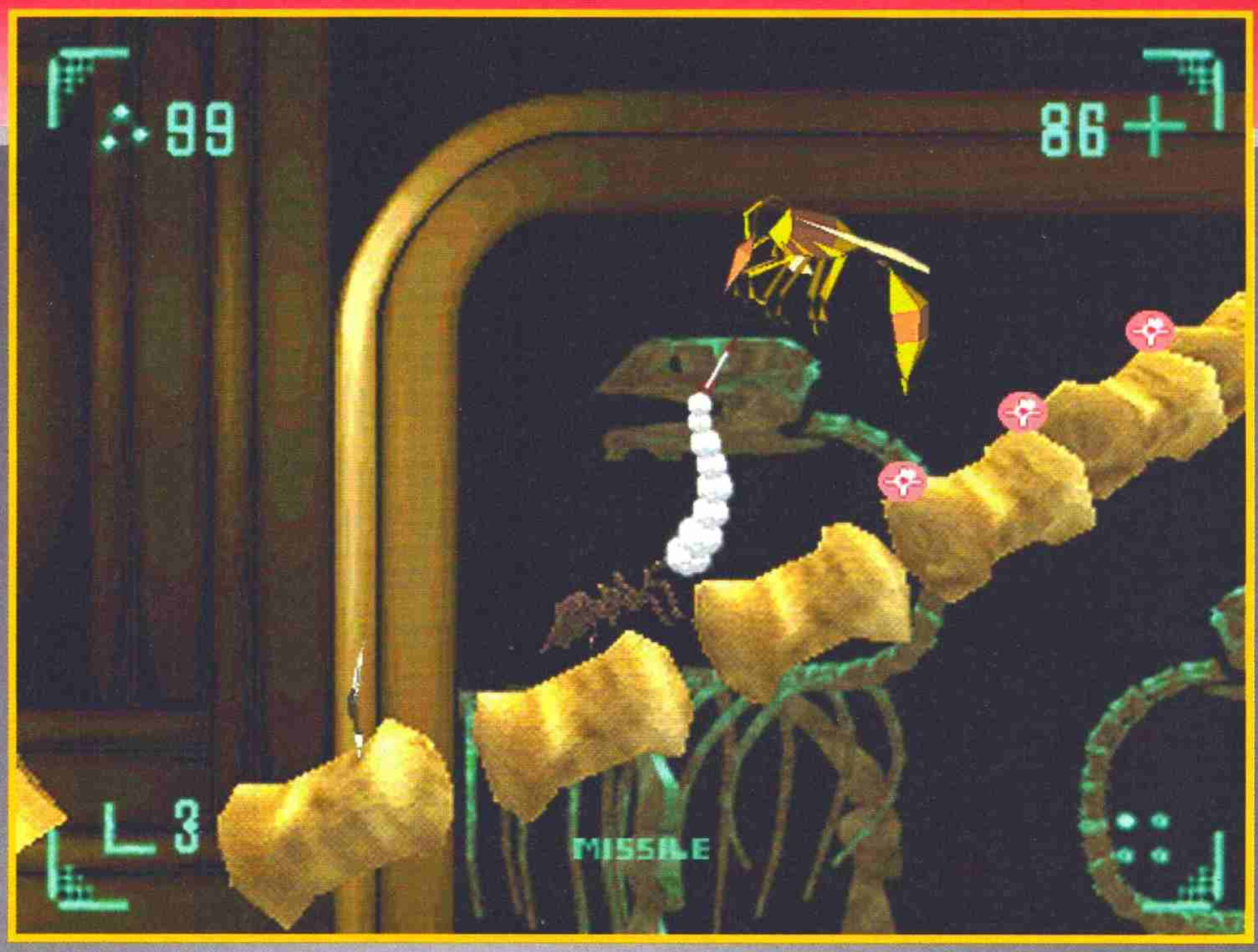
CM/S

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n°_____ giochi.

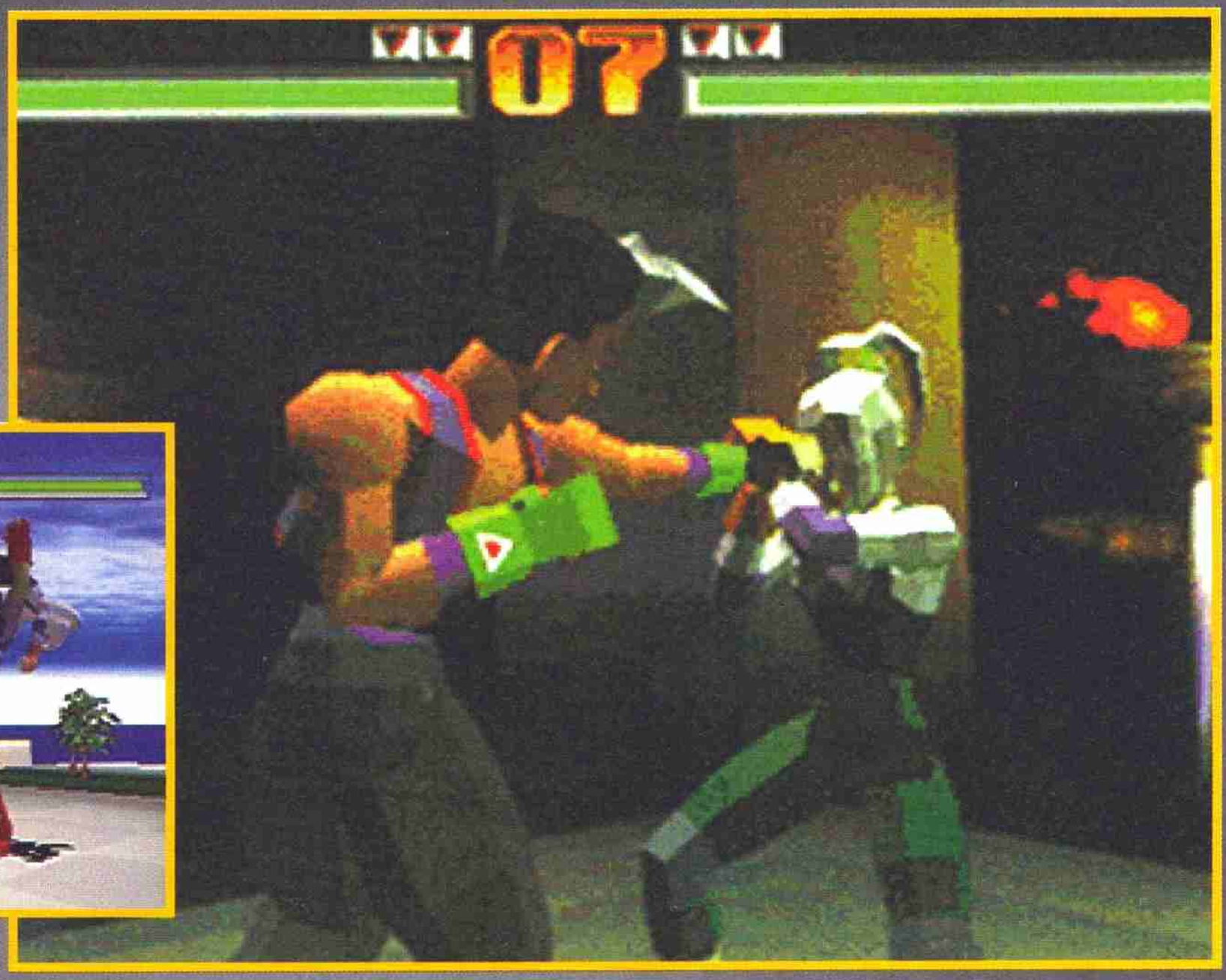
I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri _____

## SPIDER

PLAYSTATION
È il primo gioco della Boss Game Studios e, per la gioia di tutti gli aracnofobici, il primo che ricordi in cui il protagonista è un ragno. A dire il vero si tratta di un ragno meccanico di cui avete il controllo, ma l'aspetto e le dimensioni sono quelle, mentre la vostra missione è di recuperare tecnologie rubate attraverso trenta livelli rigorosamente treddì. Chissà se una volta recuperata la cura per il cancro, il rimedio per la fame nel mondo e l'identità dell'assassino di Kennedy, alla fine finirete schiacciati da un enorme piede?



## TOTOBAL NO 1: LA SQUARE COMINCIA A MENARE



Che questo sia un periodo d'oro per i picchiaduro poligonali è evidente per tutti. Ben pochi però si aspettavano che anche la Square, casa tradizionalmente dedita agli RPG, cambiasse completamente indirizzo. E invece tra la valanga di RPG che la Square ha annunciato per Playstation, a cominciare da un classico come Final Fantasy 7, fa capolino a sorpresa Tobal No.1: rullacartoni treddi che, si dice, raccolga elementi di Virtua Fighter e Tekken. La Square sta tentando di inserire qualche novità, comunque: anzitutto è nelle sue intenzioni ricreare un ambiente 3D in cui gli avversari si possano affrontare e colpire da diverse angolazioni, non semplicemente uno di fronte all'altro. A far ben sperare gli appassionati, c'è poi la collaborazione di Akira "Dragonball" Toriyama, celeberrimo autore di divertenti manga, che si occuperà del character design e dell'ambientazione (non è nuovo a esperienze simili, ha infatti già collaborato a Dragon Quest e Chrono Trigger). Sono sempre più convinto che alla Nintendo si stiano mangiando le mani per la perdita di uno sviluppatore così.

## THQ: IL BRACCIO SPORTIVO DEI 16 BIT

Nella carenza di supporto per 16 bit fa eccezione la THQ, che ha stretto un accordo con la Electronic Arts per la produzione di titoli della sua famosa serie EA Sports anche su SNES e Gameboy. Prossimamente dovremmo vedere per il portatile Madden Football e Fifa, mentre College Football 97 e NHL 97 dovrebbero apparire per SNES. Insomma i soliti, immancabili e sempre identici giochi sportivi: sempre meglio un calcio al pallone di un calcio sui denti...

## NON CI POSSO CREDERE: IL 64 IN ANTICIPO!

È veramente da non credere, dopo mesi e mesi di ritardo la Nintendo ha annunciato che il suo 64 uscirà in America il 20 di settembre, con dieci giorni di anticipo rispetto alle previsioni. Ma ci stanno prendendo per i fondelli o cosa?

## DAYTONA CORRE ANCORA

Probabilmente saprete tutti della prossima uscita di DAYTONA REMIX. La Sega ha completamente rifatto il trucco al celeberrimo gioco di corse, rivedendo completamente l'engine grafico e eliminando i problemi di clipping più grossi che fecero tanto discutere ai tempi della sua uscita (a me è piaciuto molto lo stesso). Oltre a nuove macchine e circuiti completamente rifatti è disponibile una funzione di editing per creare da soli le proprie piste e sarà anche possibile giocare in due con uno split screen alla Sega Rally. Insomma un perfetto concorrente per Ridge Racer Revolution. Quello che probabilmente non sapete, invece, è che anche il vero è proprio Daytona 2 è in cantiere, sarà infatti uno dei prossimi giochi a uscire per la nuova scheda da bar Sega, il Model 3.

# UPDATE KONAMI

Non sarà stata la prima a gettarsi sul mercato a 32 bit ma sembra decisa a recuperare terreno. Ne approfittiamo per rifilarvi qualche altra foto dei vari INTERNATIONAL TRACK & FIELD, OPEN GOLF, SPEED KING - noto anche in Giappone con il nome di ROAD RAGE- e CONTRA che sul numero scorso scarseggiavano. Anche se non compaiono ancora nelle release ufficiali, comunque, alla Konami, secondo diverse fonti, si sono messi al lavoro per convertire alcuni dei titoli che ne hanno fatto la storia. Oltre ai giochi annunciati sull'ultimo numero si parla di Castlevania, Lethal Enforcers, Crypt Killer, su Saturn e Playstation e ancora Policenauts su Saturn.

# ANTEPRIMANIA NEWS

## ANCHE IL COIN-OP VA IN RETE

Era diverso tempo che ci stava lavorando, ma solo adesso sono cominciate per la Williams le prime "prove sul campo". Si tratta di un nuovo sistema di coin-op che prevede la connessione tra di loro di diverse sale gioco (presumibilmente tramite ISDN, ma non è ancora chiaro il tipo di connessione che verrà effettuato). A che pro tutto ciò? È semplice, in questo modo si potranno creare dei centri gioco virtualmente enormi, stazioni con una grande quantità di giocatori che potranno giocare in competizione tra loro. E tutto questo senza la necessita di concentrare tutte le stazioni di gioco in un solo luogo come accadeva finora per cose come i Battletech Center. L'idea è buona, ma sarà, almeno nelle fasi iniziali, abbastanza costosa - vedremo se la Williams riuscirà a imporla.

## IL "FAI DA TE" DEL XXI SECOLO

Stanchi di Ridge Racer XVII, Wipeout VII e Lemmings IX? Quel gioco lo fareste molto meglio voi? Beh, avrete presto occasione per verificarlo, visto che sta per uscire in Giappone un nuovo kit di sviluppo a basso costo per giochi su Playstation. Il Net Yarouze Development Kit sarà disponibile in Giappone questo mese stesso: sempre a caccia di nuove idee, la Sony pensa in questo modo di dare nuovo impulso alla creatività nei suoi titoli, con i cosiddetti "garage games", giochi sviluppati da hobbisti privati, nei garage delle loro abitazioni (un termine adottato probabilmente per ricordare che proprio in un garage Jobs e Wozniak - non ci giurerei sull'esattezza dello spelling - assemblarono il loro primo computer Apple).
Il kit di sviluppo comprende un compilatore C, debugger e linker compresi naturalmente, e tutto un set di librerie grafiche, matematiche, sonore, oltre a una serie di utility per la gestione degli oggetti 3D e delle immagini. Insomma tutto il necessario per consentirvi di programmare da soli il vostro giochino. È davvero un bel cambiamento, nella filosofia di sviluppo giochi per console, un campo fino a ora riservato a software house bene organizzate e particolarmente lontano da quel mondo di programmatori hobbisti che ancora sopravvivono su PC.
Un'ottima idea, a mio parere, ma con qualche controindicazione. Anzitutto non è ben chiaro cosa possa fare un ragazzo una volta sviluppato il suo giochino: essenzialmente sperare che sia abbastanza bello da trovare una software house abbastanza organizzata da disporre dei mezzi per pubblicarlo, e poi il sistema non è che sia esattamente popolare. La Playstation di sviluppo con il kit costa una paio di milioni e va interfacciata a un PC che costa almeno altrettanto.
Insomma se da una parte qualche hobbista ha qualche speranza di fare il "colpaccio" creando il gioco dell'anno, dall'altra la Sony non può che guadagnarci dalla vendita di un po' di sistemi di sviluppo e dall'aumentato supporto della sua console, seppure da parte di programmatori non professionisti.

## POPULOUS III ?!

Ebbene sì!. Per ora il gruppo di lavoro della Bullfrog è ancora impegnato nel completamento di Dungeon Keeper, ma non appena finito dovrebbe rivolgere le sue attenzioni al seguito di quello che è uno dei veri capisaldi, dei giochi storici della Bullfrog, che inaugurò, ormai sei anni fa, il genere del "piccolo semidio". Il gioco verrà prodotto per PC, ma è quasi sicura anche una versione Playstation...

## ANCORA GIOCHI IN RETE

Probabilmente non avete mai sentito parlare della Catapult, ma in America e Giappone è abbastanza famosa per il suo X-band Modem, con cui ha sperimentato il gioco via cavo già dai tempi dei 16 bit.
Dopo la notizia dell'uscita del modem per Saturn, il NetLink, la seconda mossa della Sega non si è fatta attendere molto: ha infatti stretto un accordo con la Catapult per la realizzazione di una rete per il gioco via cavo. Nella confezione del modem sarà allegato il software necessario al collegamento alla rete X-band e sarà così possibile giocare con un amico ai giochi opportunamente predisposti (si parla di VF Remix e Sega Rally, per ora), il tutto con un certo costo per ogni accesso. Una grossa novità è che a questa stessa rete potranno accedere anche utenti PC che potranno utilizzare la lista di titoli che la Sega ha in preparazione per le piattaforme PC. L'accordo è valido per ora solo per il Giappone, ma sono in corso contatti anche con la Sega of America.

## ANCORA GIOCHI DALL'INTERPLAY

Anche TEMPEST X non è esattamente una novità: trattasi di vecchio coin-op Atari rivisto di recente su Jaguar (con il nome di Tempest 2000). È un classico shoot 'em up ambientato su una griglia che continua a muoversi e deformarsi in un'ambientazione ideale per una realizzazione 3D.
Se doveste sentir parlare di un certo Red Asphalt, invece, non sorprendetevi, si tratta sempre di Rock 'n' Roll Racing sotto falso nome...

## IL VIDEOGIOCO DI ATLANTIDE

Si chiama Atlantis il nuovo progetto della Nintendo. Anche se l'idea di un nuovo portatile a colori destinato a sostituire il Game Boy sembra ormai cosa certa ci sono un paio di difficoltà che, con tutta probabilità, ne ritarderanno l'uscita. La prima è rappresentata del lancio del Nintendo 64 che sta raccogliendo tutti gli sforzi del colosso giapponese, mentre la seconda è l'uscita di un rinnovato Game Boy che resterà al centro delle attenzioni Nintendo ancora per un po'.

## IL GAME BOY SI RIFÀ IL TRUCCO

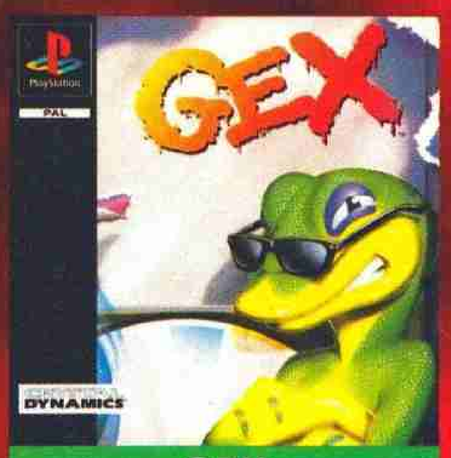
Per la prima volta, dopo anni di successi, il Game Boy subirà modifiche che andranno oltre il semplice colore della confezione. Il nuovo Pocket GB, pur invariato nelle caratteristiche tecniche, disporrà di un nuovo schermo a cristalli liquidi, migliorato, con maggior contrasto e un minore effetto di blur, quella mancanza di definizione negli scrolling veloci, e sarà ridotto nelle dimensioni (quasi la metà rispetto alla vecchia versione) e nel prezzo (per ora annunciato solo in Giappone, 6.800 yen che dovrebbero corrispondere a circa 150.000 lire).

20% DI SCONTO SULL'ACQUISTO DEL 2° GIOCO

**ALIEN TRILOGY**
**L. 99.000**

**DESCENT**
**L. 119.000**

**EXTREME PINBALL**
**L. 119.000**




**GEX**
**L. 109.000**

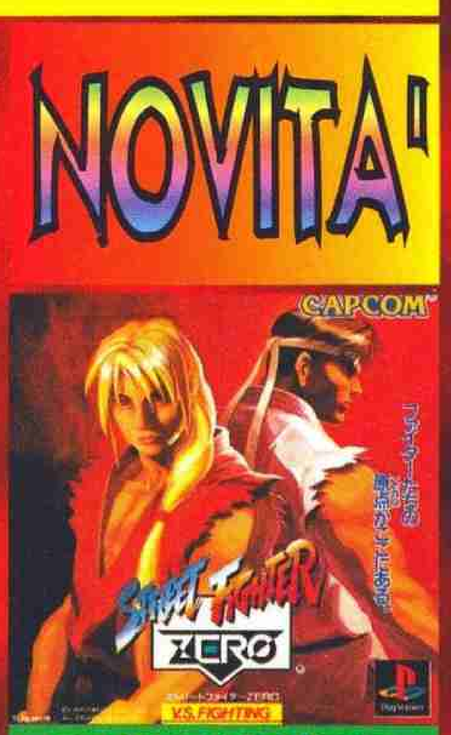
**TOPOLINO**
**Telefonare**

**ADATTATORE UNIVERSALE L. 149.000 ITA ↔ USA / USA ↔ JAP / JAP ↔ ITA**

**ACTUA SOCCER**
**L. 99.000**

**THE FOUR ROBOTS**
**L. 159.000**

**TEKKEN 2**
**L. 179.000**




**STREET FIGHTER**
**L. 169.000**

**LOADED**
**L. 109.000**

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

**A TORINO: C.SO FRANCIA, 11/bis**

**SU INTERNET: http: //www.inrete.it/evoluzione/evo.html**

**IN TUTTA ITALIA: 011 - 43.43.110**

## NOVITA' PSX JAP

| | |
|---|---|
| CIRCUIT BEAT | 175.000 |
| DRAGON BALL Z2 | 179.000 |
| KING OF FIGHTERS 95 | 179.000 |
| MOTOR TOON GP2 | 179.000 |
| HOKUTO NO KEN | 179.000 |
| KINGS FIELD 3 | 179.000 |
| NAMCO MUSEUM 3 | 179.000 |
| POPOLO CROIS | 179.000 |
| SAMURAI SHOWDOWN | 179.000 |
| DIGITAL MISSION VFX | 179.000 |
| HYPER OLIMPICS | 179.000 |
| KOWLOONG GATE | 179.000 |
| OVERBLOOD | 179.000 |
| RACING GROOVY | 179.000 |
| STRIKERS 1945 | 179.000 |
| TOBAL 1 | 179.000 |
| ZERO DIVIDE 2 | 179.000 |
| ARC THE LAD 2 | 179.000 |
| VANDAL HFARTS | 179.000 |

**CAVO SCAR PSX**
**L. 45.000**

**SONY PLAY STATION Telefonare**

## NOVITA' SNES

| | |
|---|---|
| MARIO PRG | 169.000 |
| MARK DAVIS FISHING | 169.000 |

## NOVITA' PSX USA

| | |
|---|---|
| HARDBALL 5 | 125.000 |
| PO'ED | 125.000 |
| SHELL SHOCK | 129.000 |
| SILVERLOAD | Telefonare |
| SKELETON WARRIORS | 119.000 |
| SLAM 'N JAM 96 | 109.000 |
| THE HIVE | 105.000 |
| VR SOCCER | 129.000 |

## NOVITA' SATURN JAP

| | |
|---|---|
| KEIOU AND POCHI 2 | 139.000 |
| DRAGON BALL Z2 | 139.000 |
| METAL BLACK | 139.000 |
| SWORD AND SORCERY | 139.000 |

## NOVITA' SATURN USA

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 129.000 |
| CREATURE SHOCK | 139.000 |
| EART WORM JIM 2 | 129.000 |
| IRON STORM | 139.000 |
| PRIMAL RAGE | Telefonare |
| SHELL SHOCK | 129.000 |
| SKELETON WARRIORS | 119.000 |
| ULTIMATE MK3 | 139.000 |
| WIPEOUT | Telefonare |
| WRESTLEMANIA | Telefonare |

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

# GO GO GAMES

**GO GO GAMES**
**P.le della Libertà, 5**
**60019 SENIGALLIA (AN)**
**TEL. e FAX 071/65188**

## GIOCHI SEGA SATURN NOVITA'

NBA ACTION
TORICO
ALIEN TRILOGY
NIGHTS
FATAL FURY 3
DECATHLETE
AQUA WORD
NIGHT RUTH
DETECTIVE DD
BOMBER MAN SS
VIRTUAL ON
DARK SAVIOR

| | |
|---|---|
| SWORD &SORCERY | 130.000 |
| REVERTHION | 130.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 130.000 |
| DRAGON BALL Z LEGEND | 130.000 |
| ROCKMAN X3 | 120.000 |
| KING OF FIGHTER 95 | 130.000 |
| VICTORY GOAL 96 | 120.000 |
| PANZER DRAGON 2 | 115.000 |
| STREET FIGHTER ZERO | 115.000 |
| DRAGON FORCE | 130.000 |

## GIOCHI SONY PLAY STATION JAP NOVITA'

MEGAMAN 8
CASTELVANIA
PERSONA
KING OF FIGHTER 95
BELT LOGGER 9
COBRA
WILD ARMS
ARC THE LAD 2
TUNNEL
CIRCUIT BEAT
MOTO X RANMA 1/2

| | |
|---|---|
| MOTOR TOON GP 2 | 169.000 |
| DRAGON BALL Z LEGEND | 169.000 |
| DRIFT KING | 169.000 |
| EXPERT | 169.000 |
| EXTREME POWER | 169.000 |
| WARRIOR OF FADE | 169.000 |
| TEKKEN 2 | 169.000 |
| PUZZLE BOBBLE 2 | 140.000 |
| ROCKMAN X 3 | 140.000 |
| DOUBLE DRAGON | 140.000 |
| GUNDAM VER. 2. 0 | 140.000 |
| SKELETON WARRIORS | 125.000 |

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

INCREDIBILI PREZZI
PER CONSOLE
a 32 Bit

SONY PLAYSTATION
& SEGA SATURN

Specchio, specchio delle mie brame, chi è il più ganzo del reame?

NOVITA'
DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA:
HONG KONG
STATI UNITI

## GIOCHI SONY PLAY STATION ITALIANA NOVITA'

F 1
OLIMPIC GAMES
OLIMPIC SOCCER
INT. TRACK &FIELD
FADE TO BLACK
EART WORM JIM 2
SIDACATE WARS
IMPACT RACING
DARK FORCES
CHRONICLES OF THE SWORD
AMOK
AQUANAUT HOLIDAY
SPOT GOES TO HOLLIWOOD

| | |
|---|---|
| BIO HAZARD | 110.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 110.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 110.000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 99.000 |
| TOTAL NBA | 99.000 |
| NBA IN THE ZONE | 99.000 |
| MAGIC CARPET | 99.000 |

PROVARE PER CREDERE
TELEFONACI !!!

INOLTRE
VASTA SCELTA
DI GIOCHI PER
SUPER NINTENDO
NEO GEO CD
GAME BOY
VIRTUAL BOY
3DO

## ORARIO DI APERTURA

| | |
|---|---|
| mattino | 9,30 - 12,30 |
| pomeriggio | 17,00 - 19,30 |
| sera | 21,00 - 23,00 |

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

# MADE IN

**Che cosa faranno mai di bello in Giappone aspettando che esca l'Ultra 64? La macchina in questione, prevista per il 23 di giugno, arriverà anche da noi in piccole quantità e c'è già che è impaziente per l'attesa dell'arrivo ufficiale. Nel frattempo, le altre case stanno facendo del loro meglio per guadagnare più che possono con le console che già esistono...**

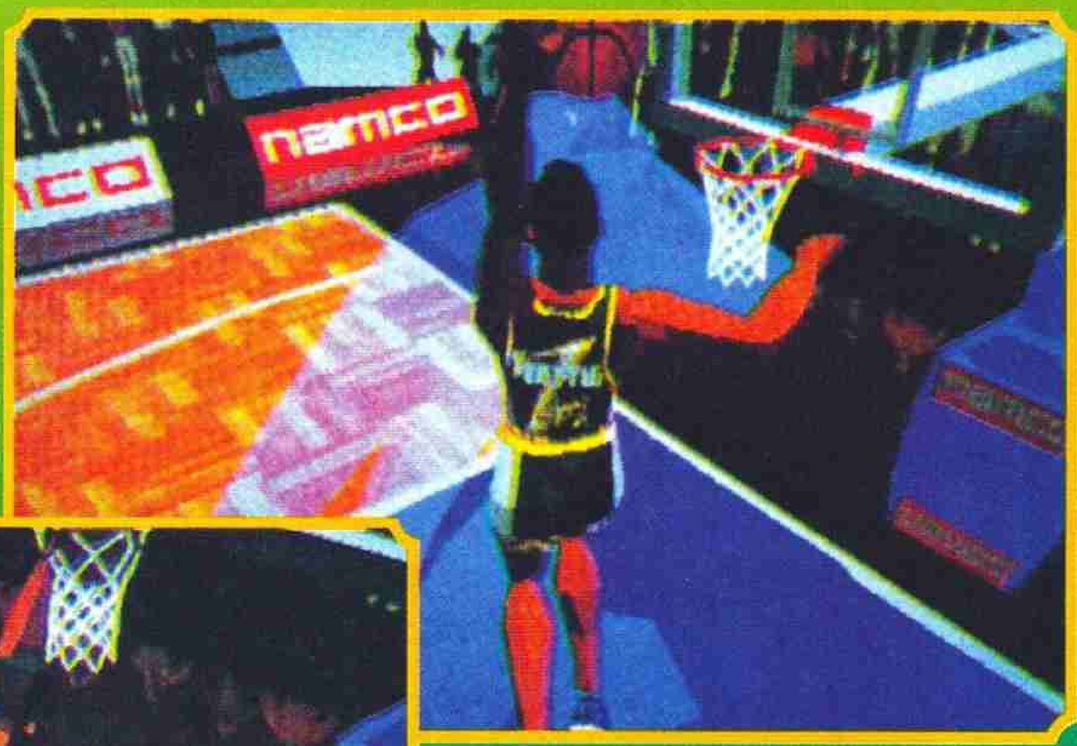
**MA**

## IL GIOCO DELLA VITA

Ogni tanto qualche titolo originale appare, e l'occasione è buona per dimenticare i settecentomila giochi di ruolo, i picchiaduro, i giochi di calcio e i platform tutti uguali. Questo Wild, Pure, Simple Life per Playstation sembrerebbe uno di quei titoli: bizzarro, innovativo e - sperando - divertente. Il giocatore deve controllare un gruppo di cavernicoli alle prese con i problemi che sicuramente NON hanno avuto nella realtà (come vedersela con i dinosauri) e assicurarsi che questi riescano a "sbarcare il lunario" bilanciandosi tra caccia e sopravvivenza. Tutti gli ambienti e i personaggi sono realizzati mediante ampio uso della "solita" grafica poligonale & texturizzata, il che contribuisce ad aumentare il coinvolgimento nell'azione alquanto inusuale e simpatica. per ora non si è ancora fatto avanti nessuno per importarlo qui da noi, ma la speranza è sempre l'ultima a morire...

## DUNK MANIA

Non so quale grande tradizione del basket ci sia in Giappone, fatto sta che l'industria del Sol Levante non disdegna di tanto in tanto di sfornare l'occasionale titolo di basket, per di più ben fatto. Questo nuovo Dunk Mania è un coin-op di quelli "grossi", zeppi di poligoni e funzioni di replay altamente spettacolari, che però non sembra all'altezza di titoli più "tradizionali" come NBA Jam (realizzato se non erro da alcuni americani). La grafica come al solito è "da panico" e così via, mi chiedo però a che cosa serva esattamente questo tipo di rappresentazione in un titolo del genere (e in effetti anche i giochi di calcio, che cosa li fanno vettoriali a fare? Vabbè, gli vengono bene lo stesso).



# JAPAN

## ED ECCO UN GIOCO DI BASEBALL...

Come esponente dell'irrisoria fetta di italiani vagamente interessati al baseball (se quelli "vagamente interessati" sono pochi, quelli "appassionati" sono neanche la metà dei primi) mi sento quasi in dovere di presentarvi questo nuovo gioco di baseball per Saturn, noto come Greatest Nine 96. ora, personalmente non ho mai sentito parlare di un Greatest Nine 95, ma non importa: sicuramente avremo il 97, dato che i giochi sportivi vanno avanti e vendono molto indipendentemente dalla loro bellezza o dalla loro originalità. Questo Greatest Nine, per essere franchi, sembra assolutamente identico ad altri ottomila titoli già visti: la visuale è sempre quella dalle spalle del battitore, la grafica non sembra nemmeno poligonale (se non per alcuni inserti assolutamente superflui) anche se comunque non avrebbe giovato a nulla... Sicuramente qualche variazione sul tema interessante per i giochi di baseball esiste, peccato però che nessuno l'abbia ancora scovata.

## IN YOUR FACE!

No, non è un gioco di basket (quello è Dunk Mania, cercate altrove). Piuttosto, ho sempre pensato che codesta frase fosse più adatta alla pallavolo, soprattutto come viene rappresentata delle serie a cartoni animati giapponesi - con ragazzine che sferrano colpi micidiali e imprendibili nel pieno dei faccioni delle loro antagoniste.

In questo V Spike della Asmik però non dovrebbero esserci ragazze però (perlomeno mi pare), in ogni caso il concetto di cui sopra vale lo stesso. Ma dove eravamo? Ah, sì: dopo anni e anni di giochi di pallavolo con i giocatori tutti in fila indiana (a me piacevano un casino, se devo essere sincero) senza prospettiva e zeppi di colpi speciali, ecco un quasi-simulatore molto realistico dello sport preferito dal nostro JH (per lo meno lui va sempre in giro con la borsa da ginnastica e continua a dire "domani ho una partita", ma non l'ha mai visto nessuno e ogni tanto esibisce un infortunio degno di una persona completamente priva di coordinazione). E dopo tutto questo discorsone inutile, aggiungerei anche che il gioco in questione uscirà su Saturn e che noi abbiamo visto solo questa foto che avete visto anche voi. Questo si chiama "ricamare" [e quello che avete di fronte è un artista. NdAlex].

## IL GAMEBOY ANCORA PIÙ PICCOLO

Non so se vi ho già parlato del nuovo Gameboy (so che l'ha fatto il Faggio che, nonostante non voglia fare il Made in Japan, continua a babbarmi le notizie dall'oriente), ma in ogni caso lo faccio adesso: nonostante la suddetta console della Nintendo sia una delle più piccole e comode esistenti (se non LA più piccola ecc.), la grande N ha deciso di farne una versione ancora più compatta e minuta, con un display incredibilmente più nitido e contrastato e probabilmente anche dal prezzo più basso. Nella foto dovreste poter vedere la differenza tra l'"antico" Gameboy e il nuovo Gameboy Pocket. E questo in attesa di Atlantis, il Gameboy a colori che forse vedrà la luce l'anno prossimo...

# MADE I

## E TIGER MASK DOV'È?

Probabilmente in Tekken 2, dove si fa chiamare King (poche storie, altro che King: quelli sono i pantaloni dell'Uomo Tigre Secondo, e poi va pure a trovare gli orfani...). ogni tanto capita che qualche serie di videogiochi parta in sordina con dei titoli eccezionalmente mediocri per poi evolversi in titoli di tutto rispetto. Questo è quello che è successo per Fire Pro Wrestling, che proseguendo per la sua strada (composta da almeno cinque-sei titoli) è diventato Fire Pro Wrestling Iron Slam 96 (dopo essere anche stato "Super" Fire Pro eccetera e aver visitato soprattutto il SNES). L'ultimo titolo della serie è un bel gioco di catch di quelli convinti, zeppo di leve e torsioni dolorosissime (mai come quelle viste in Tekken 2) nonché salti spettacolari e calcioni ultravivaci. Quello che c'è di buono nella "lotta giapponese" è che si menano davvero - speriamo che in questa versione sia lo stesso.

## CHE SIA UNA COSPIRAZIONE DEI VENDITORI DI JOYPAD?

Ritornano definitivamente e alla grande i giochi di smanettamento. Dopo Olympic Games e Track & Field per Playstation ecco finalmente il supersimulatore plurisportivo che tutti aspettavano per Saturn, noto come Decathlete. Sviluppato direttamente dalla Sega, codesto multievento copre le dieci prove più popolari dell'atletica leggera, il che comprende cento metri piani, salto in lungo, salto triplo, salto in alto, salto del pasto, saltimbanco e saltimbocca alla romana. Tutto ovviamente realizzato con gran spreco di poligoni e texture, questo Decathlete promette di rilanciare definitivamente i fasti dei lontanissimi Daley Thompson Decatlon e compagnia bella anche sulle console "della nuova generazione". State attenti, però: ricordatevi che se scassate un pad giocandoci dovrete tirare fuori altre ingenti somme per procurarvene di nuovi, e non è che vengano esattamente regalati...

# JAPAN

## IL PLAYSTATION CON LE RUOTE

Pensate che il titolo del box faccia schifo, eh? Provate un po' ad ascoltare quello del gioco: Racingroovy, e

cioè un misto tra "racing" ("correndo", "correre" o "corsa", quella roba lì insomma) e "groovy" (più o meno "ganzo"). Che mi dite ora? Beccatevi le foto, ricordatevi che si tratta di un gioco di guida copiatissimo da Ridge Racer, che è per Playstation e che la casa produttrice si chiama Mizuki (mai sentita). Andate in pace.

## FIREEMBLEM VI DICE NULLA?

Eppure è una serie di giochi di ruolo davvero popolare in Giappone (così come altri mille titoli, ma fa niente). Il problema è che di queste centinaia di giochi tutti molto simili tra di loro ma comunque tutti molto interessanti e ben realizzati, solo il 10% raggiunge i nostri lidi in un linguaggio che ci consenta di capire A) la trama e B) cosa bisogna fare. non ce ne vogliate quindi se non ne vedete spesso recensiti: noi il giapponese proprio non lo sappiamo, ma voi penso che siate più o meno al nostro livello. Ancora grazie.

## NON CI POSSO CREDEREEEE! LA ADK CHE PROGRAMMA UN PICCHIADURO BIDIMENSIONALE PER NEO GEO!

Andiamo, diciamoci la verità: come si fa a tenere un Neo Geo in casa con i giochi che escono? Magari presi uno a uno saranno anche belli (e vi assicuro che a me i picchiaduro piacciono), ma quando uno ne ha anche solo cinque

impilati e gli arriva un amico in casa per giocare, che cosa fa? "Prendiamo questo che ha otto personaggi, questo che ne ha dieci, quello con le supermosse finali o quello con le mosse che si caricano a mano a mano?". A me pare abbastanza ridicolo - penso che il Neo Geo dopotutto sia un po' sprecato come "console da picchiaduro". In ogni caso, la ADK insiste con il suo folle piano e ci propina l'ennesimo titolo sempre uguale, noto come Ninjamaster's. Solita sfilza di personaggi, fondali e mosse speciali: tutto molto bello, ma solo se non avete altri giochi o se li volete proprio tutti.

# MADE IN

## RACE DRIVIN' A GO GO

E questa volta non è colpa mia. Il titolo del box, intendo: è lo stesso del gioco. Race Drivin' (seguito di Hard Drivin') era originariamente un coin-op esageratamente spettacolare della Tengen nel quale il giocatore doveva superare un percorso letteralmente impossibile entro un dato periodo di tempo. Il gioco non aveva praticamente mai fine: si poteva continuare a girare fino a che non si riusciva a passare per i checkpoint entro un dato limite di tempo. Questo nuovo Race Drivin' a Go Go do-

vrebbe essere più o meno lo stesso, solo che a disposizione non avrete uno sterzo reattivo e non dovrete versare una fila interminabile di gettoni in una fessura, bensì una dose considerevole di banconote nella mano del negoziante. Quando riusciremo a vederlo, vi diremo anche com'è.

## I GIAPPONESI CI HANNO BATTUTO A CALCIO

Ma come, pensavo fosse stata la Repubblica Ceca (quante menate, però!). Non intendevo questo: dicevo solo che ormai i Giapponesi sono più patiti di calcio di noi - e non è affatto poco. Ecco l'ennesimo titolo dedicato alla sempre più popolare J league, anche se a dire la verità si tratta solo di un remix di Winning Eleven. Così a occhio sembrerebbe che non ci sia niente di nuovo se non il so-

lito elenco interminabile di giocatori aggiornato all'altroieri, di più non saprei proprio dirvi: in ogni caso ricordiamoci che Winning Eleven non è mai stato un brutto gioco, quindi...

## ANCORA IDOL

Penso che esaminando accuratamente tutti i box di tutti i Made in Japan potrete trovare sì e no un 10% di titoli che iniziano con "ancora...". non è colpa mia (o meglio, lo è, ma va bene lo stesso), ma colpa dei giapponesi che hanno ancora meno fantasia di me, per lo meno in certe occasioni. Questa volta vi segnaliamo un nuovo titolo dedicato al mondo degli "idol", i cantanti stagionali che durano in tutto due o tre album. Questo Voice Paradise per NEC-FX (ogni tanto parliamo anche di questa sciagurata console) è per metà anime e per metà gioco gestionale, e se vi devo dire esattamente quello che penso... Beh... Penso che passerò al prossimo box.

# JAPAN

## ...HMM, MI RICORDANO QUALCHE COSA...

Calcolando che Akira Toriyama ha già lavorato con la Squaresoft alla grafica di Chrono Triggers, non mi parrebbe strano sapere che si è occupato anche del character design di questo Tobal N.1, primo picchiaduro della casa dei giochi di ruolo per eccellenza. In effetti, guardando i bozzetti vengono in mente due cose: uno, assomigliano molto agli ultimi personaggi della serie di Dragonball, e due, nonostante tutto sono parecchio brutti. Mah?

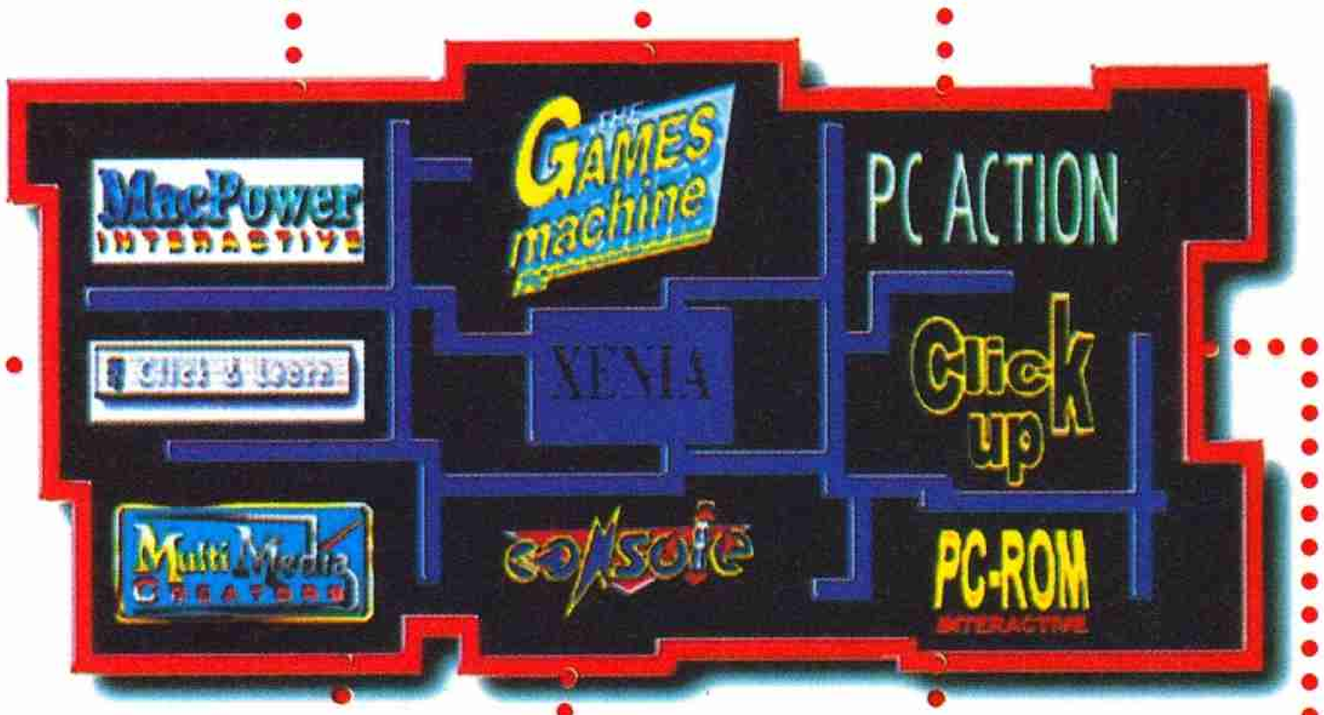
Dimenticavo: due foto di questo gioco sono già state pubblicate sul numero scorso (e due su questo - visto che VF continua a ladrare...), ma dato che questo mese abbiamo ricevuto il press-pack completo della Squaresoft...

# xenia on line

TGM: presente e futuro
in tre lettere di storia

MAC POWER INTERACTIVE:
Bella, geniale, divertente e ricca di contenuti: Mac Power Interactive, un altro modo di vivere il tuo Macintosh!

PC ACTION:
News, multimedia, Internet, videogames, Windows 95, shareware... PC Action: tutto quello che devi sapere sul mondo dei personal computer.




CLICK AND LEARN:
Freehand, Quark Express, Photoshop, Director... Se vuoi veramente conoscere il Mac, questa è la videorivista che stai cercando.

Consolemania:
La rivista italiana più venduta di videogiochi per console.

CLICK-UP:
Videolezioni a pieno schermo: tutto quello che vorresti imparare sui programmi più famosi.

MULTIMEDIA CREATOR:
Vuoi programmare multimediale col Mac? Multimedia Creator: chi altro?

PC-ROM Interactive:
La videorivista su CD di informatica per vivere il presente nel mondo del futuro.

Photolmpact™ GIF/JPEG
SMARTSAVER
PROVATE GRATIS, SOLO SUL NOSTRO SITO E PER 30 GIORNI, IL NUOVO RIVOLUZIONARIO PROGRAMMA PER L'OTTIMIZZAZIONE IN TEMPO REALE WYSIWYG GIF/JPEG.

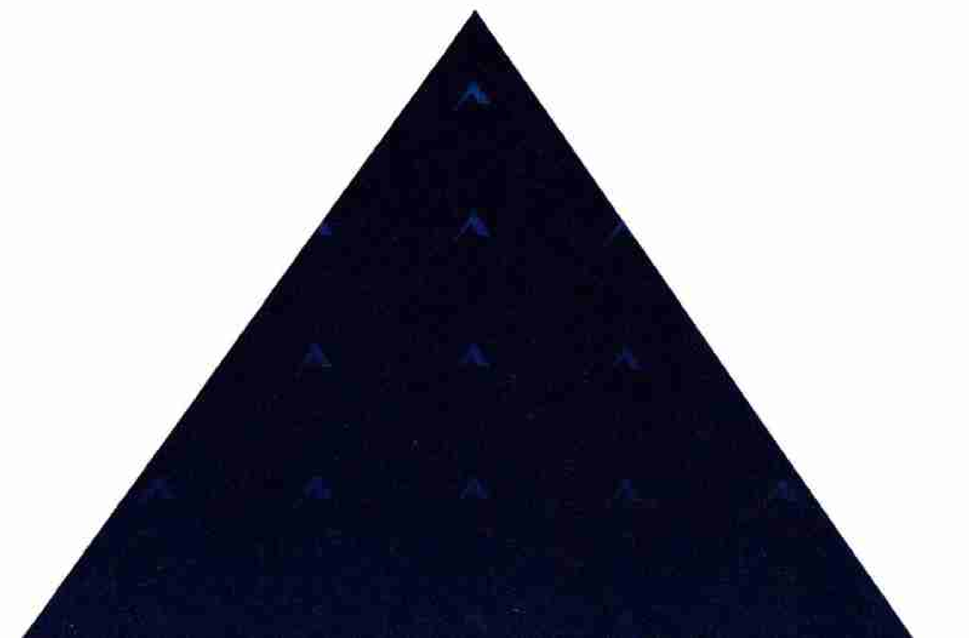
## XENIA ON LINE: IL MONDO DEL COMPUTER, IN UN SEMPLICE CLICK...

**(Xenia On Line):**
**http://www.xenia.it**

*Caro appassionato di prodotti multimediali...*

# VAI A

# .....RE*



# GAMELAND

GAMELAND C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA - TEL. 02/29510910 - FAX 29525146

# GAMELAND2

VIA DANTE 16 - MM CAIROLI - TEL. 02/72023025 - FAX 29525146

# GAMELAND3

C.SO B. AIRES 54 - MILANO MM LIMA - TEL. 02/29402806 - FAX 29525146

## IL CENTRO PIU' GRANDE CON I PREZZI PIU' PICCOLI

SONY PLAY STATION L. ••••••

MODIFICHE E RIPARAZIONI VENDITA PER CORRISPONDENZA IN 24h

RITIRO E VENDITA DELL'USATO

ADATTATORE PSX

PER ORDINARE TELEFONARE AL

**29512182**

ULTRA 64 L. •••••••

SEGA SATURN L. ••••••••

PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 AL MESE

## DA OGGI ALLA GAMELAND3 NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

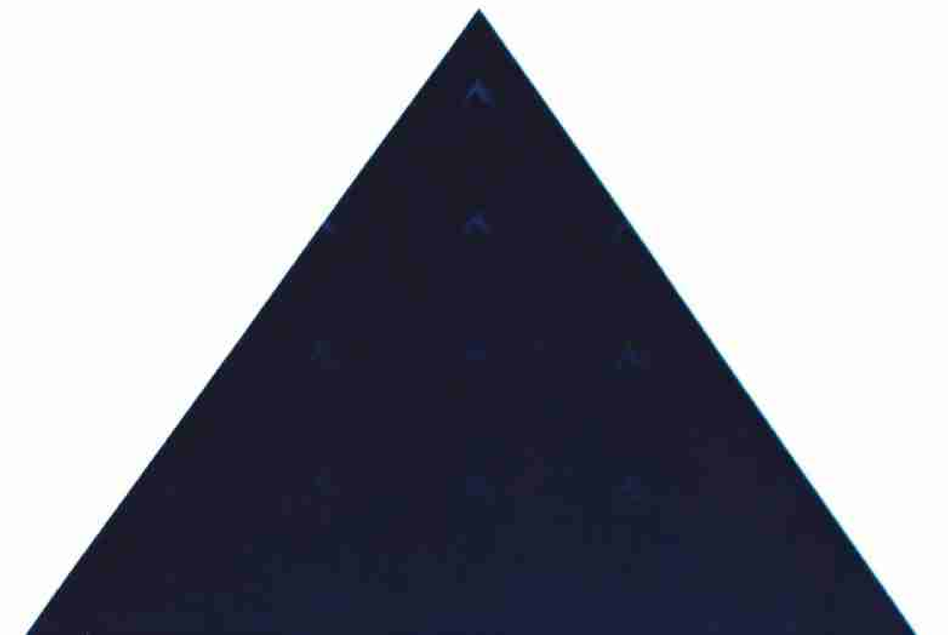
MEGADRIVE - SUPER NES - SONY - PSX - SATURN - ULTRA 64 - PC - CD ROM

*

*(a tua scelta)*

# SCOPRIRE
# GIOCARE
# PROVARE
# CONOSCERE
# CURIOSARE

**e pensa che puoi farlo tutto in un CD.Rom ...**



# Le trovate tutti i mesi in Edicola!

BELLAFANTE **DESIGN** STUDIO-MILANO

MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

# ... anzi nel CD.Rom

... fai un salto dal tuo Rivenditore e chiedigli di farti fare un giro con il CD LEADER: entrerai nel "Paese delle Meraviglie". Ci trovi DEMO, CLIP, RECENSIONI, IMMAGINI, INFORMAZIONI su tutti i prodotti trattati da LEADER, cioè i migliori.

Potrai conoscere e PROVARE in anticipo tutte le novità e così decidere al meglio quale prodotto fa per TE !

# E' in edicola
# il nuovo numero di

**TUTTE
LE NOVITA'
PER IL MONDO PC
E AMIGA**

Bellafante Design Studio - Milano -

# IL CD lo trovi QUI !

**PIEMONTE:**

**PIANETA VIDEOGIOCHI** C.SO TORINO, 14/A NOVARA (NO) 28100 • **ALEX COMPUTER LE GRU srl** VIA CREA, 10 GRUGLIASCO (TO) 10095 • **AVALON-PROTEOS** VIA RATTAZZI, 2 TORINO (TO) 10123

**LOMBARDIA:**

**D&G PARTNERS snc** VIA A. MORO, 81/83 S. DONATO M.SE (MI) 20097 • **ELDIC sas** VIA ASTESANI, 54 MILANO (MI) 20161 • **INTERNATIONAL SERVICE srl** VIA PIEMONTE, 23 S. GIULIANO (MI) 20098 • **LUMEN srl** VIA S. MONICA, 3 MILANO (MI) 20162 • **PRINTEX srl** C.SO BUENOS AIRES, 53 MILANO (MI) 20124 • **TUTTOSOFTWARE** VIA MONTI, 5 MELEGNANO (MI) 20077 • **ALL GAMES sas di Tosetto Franco & C.** VIA RONCARI, 15 BESOZZO (VA) 21023 • **FINCOPY UFFICIO srl** VIA VARESE, 126 SARONNO (VA) 21047 • **FLOPPY snc** VIA MORAZZONE, 2 VARESE (VA) 21100 • **FORNITURE UFFICI A. LEGNANI snc** P.ZA UNITA' D'ITALIA, 54 SARONNO (VA) 21047 • **GEM srl** VIA VICOLO DELL'ASSUNTA, 4 BUSTO ARSIZIO (VA) 21052 • **LOGICAL HOUSE** VIA MAZZINI, 3 GALLARATE (VA) 21013 • **DAYLOG srl** VIA ITALIA LIBERA, 13 COMO (CO) 22100 • **IL COMPUTER di Ferrari Catia** VIA INDIPENDENZA, 90 COMO (CO) 22100 • **LAGO snc** VIA BENZ, 18 COMO (CO) 22100 • **VOBIS COMPUTER spa** VIA BROSETA, 59/C BERGAMO (BG) 24128

**VENETO:**

**MAXISTORE VOBIS COMPUTER spa** VIA LONGHIN, 49 PADOVA (PD) 35129 • **COMPUTER SUPPORTS SHOP srl** VIA E. MATTEI, 1/B MARCON (VE) 30020 • **ZATTARA ERIKA** VIA MONTE CENGIO, 12 CORNEDO VIC.NO (VI) 36073 • **ZATTARIN GET spa** V.LE VERONA,59 VICENZA (VI) 36100 • **COMPUTERS SUPPORTS SHOP srl** (CENTRO COMM. LE PIRAMIDI) VIA POLA, 20 TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI** VIA BELLUNO, 45 FELTRE (BL) 32032

**FRIULI VENEZIA GIULIA:**

**COMPUTER POINT sas** VIA BERTOSSI, 17 PORDENONE (PN) 33170 • **FABBRO srl** V.LE E. UNITA, 120/122 UDINE (UD) 33100 • **SIDE - COMPY** V.LE TRICESIMO 165 UDINE (UD) 33100 • **SIDE spa** VIA NAZIONALE, 131 TAVAGNANO (UD) 33010 • **CASA DEL BIMBO** VIA AQUILEIA, 15A UDINE (UD) 33100 • **COMPUTER SUPER STORE** VIA COTONIFICIO, 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) 33030 • **MOFERT 5** VIA LEOPARDI, 24 UDINE (UD) 33100 • **QUALITA' E SERVIZI srl** V.LE TRICESIMO, 103 int 6/15 UDINE (UD) 33100

**EMILIA ROMAGNA:**

**VOBIS MICROCOMPUTER** VIA DI CORTICELLA, 201/2 BOLOGNA (BO) 40100 • **CDC POINT spa** VIA CA' RICCHI, 22 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) 40068 • **CD ONE** VIA S. PERTINI, 29 COLLECCHIO (PR) 43044 • **MICROINFORMATICA** VIA TIEN AN MEN, 15 SASSUOLO (MO) 41049 • **B. GROUP sas QUALITY INFORMATICA** C.SO ISONZO, 107/D FERRARA (FE) 44100 • **COMET spa** VIA BOLOGNA, 475 FERRARA (FE) 44100 • **MEDIA MARKET spa** P.ZZA C. COLOMBO, 3 SAVIGNANO MARE (FO) 47039

**TOSCANA:**

**EUROMEDIA srl** VIA S. LAVAGNINI, 219 S. GIOVANNI V.NO (AR) 52027 • **VOBIS AREZZO INFO T.E.C. srl** VIA XXV APRILE, 2 AREZZO (AR) 52100 • **HOBBYTRONICS** GALLERIA COMM.LE STAZIONE, 38 FIRENZE (FI) 50100 • **HOBBY-TRONICS** VIA F. CORRIDONI 15/A FIRENZE (FI) 50134 • **PUNTO SOFT 3** V.LE GUIDONI, 77/AB FIRENZE (FI) 50127 • **ELECTRONIC CENTER** VIA LEONCAVALLO ang. C.SO ROMA MONTECATINI TERME (PT) 51016 • **FUTURA 2 srl** VIA CAMBINI, 17/19 LIVORNO (LI) 57122

**LAZIO:**

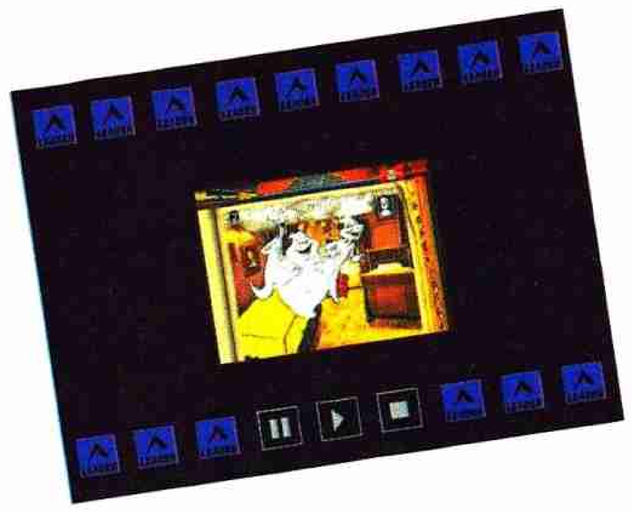
**ELDO srl** VIA TUSCOLANA, 63 ROMA (RM) • **GAME 94 srl** VIA DEL CLEMENTINO 95 ROMA (RM) 00186 • **GAME FEVER** VIA DELLA BALDUINA, 29 ROMA (RM) 00136 • **GRUPPO HOLLYWOOD srl** VIA LAURENTINA, 775 ROMA (RM) 00143 • **GT TECHNOLOGY** L.GO DELLA PRIMAVERA, 26 ROMA (RM) 00171 • **INFORMA srl** IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE VIA GERMANICO, 31 ROMA (RM) 00192 • **MICROCENTER srl** VIA DEI VELIERI, 27 OSTIA (RM) 00121 • **MICROCENTER srl** VIA DELLA GRANDE MURAGLIA, 62 ROMA (RM) 00144 • **MICROCENTER srl** CENTRO COMM. LA ROMANINA ROMA (RM) 00100 • **MONDO DEL MULTIMEDIALE srl** VIA SAVOIA 12/14/16 ROMA (RM) 00198 • **NEW PLOTTER CENTER** srl VIA V. SPURINNA, 105 ROMA (RM) 00175 • **VOBIS MICROCOMPUTER SUPERSTORE** VIA PONTINA KM. 27,500 POMEZIA (RM) 00040 • **DIGITAL FANTASY DI RIGHETTI ALESSANDRO** VIA FRANCO SACCHETTI, 9/D ROMA (RM) 00137 • **COMPUTER GRAPHIC SYSTEMS** VIA DELLE ORCHIDEE 14/16 RIETI (RI) 02100

**MARCHE:**

**COMPUTER UNION ANCONA srl** • VIA DEI GASPERI, 22 ANCONA (AN) 60125 • **EMJ di Maurizio Antonio** P.ZZA REPUBBLICA, 5 JESI (AN) 60035 • **OPEN SYSTEM srl** VIA DE GASPERI, 78/D ANCONA (AN) 60125 • **TECH-SERVICE** VIA FLAMINIA, 232 ANCONA (AN) 60125 • **EFFE TRE srl** P.ZZA GARIBALDI, 12 MACERATA (MC) 62100 • **VIDEO CIAK** VIA ROMA, 169 MACERATA (MC) 62100 • **COMPUTER POINT di Iachini Roberto** VIA ERASMO MARI, 53 ASCOLI PICENO (AP) 63100 • **VIDEOCOMP srl** VIA TRIESTE, 18 AVEZZANO (AQ) 67051

**UMBRIA:**

**C.D. PERUGIA srl** VIA SICILIA, 11 PERUGIA (PG) 06128 • **ETABETA COMPUTER PERUGIA srl** VIA DELLA PALLOTTA, 2/B/3 PERUGIA (PG) 06100 • **SELD UMBRIA srl** VIA G. DOTTORI, 90 S. SISTO (PG) 06132 • **SINTHESYS 91 sas** VIA ADRIATICA, 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) 06087



• **GEMA INFORMATICA snc** V.LE DELLA STAZIONE, 35/A TERNI (TR) 05100 • **TECNOUFFICIO sas** VIA PORTA S. ANGELO 18 TERNI (TR) 05100

**CAMPANIA:**

**AUDIOTIME sas** VIA ALOIS, 26/28 CASERTA (CE) 81100 • **AIRES srl** VIA MICHELANGELO DA CARAVAGGIO, 190 NAPOLI (NA) 80126 • **BASIC COMPUTER srl** VIA G. DIANO, 57/B/C/D POZZUOLI (NA) 80078 • **CD NAPOLI 2 srl** VIA CRISTOFORO COLOMBO, 55/60 NAPOLI (NA) 80133 • **CD WORLD by IDL** V.LE AUGUSTO, 138 NAPOLI (NA) 80125 • **COMPUTERMANIA SOFTLAND** VIA CONSALVO CARELLI, 35 VOMERO (NA) 80126 • **GVD** VIA NAPOLI, 128 MUGNANO (NA) 80018 • **KNOW-HOW sas** VIA LUCA GIORDANO, 51 NAPOLI (NA) 80129 • **LIEGE SISTEM sas** VIA M. SCHIPA, 158 NAPOLI (NA) 80122 • **LOMA INFORMATICA sas** VIA S. SOFIA, 3 VICO EQUENSE (NA) 80069 • **PLAYER ONE sas** VIA MILISCOLA "P.CO CARUSO" 133 ARCO FELICE (NA) 80072 • **TECNO DUE srl** VIA VITTORIO VENETO, 22 TORRE DEL GRECO (NA) 80059

**PUGLIA:**

**AMS COMPUTER RESEARCH srl** VIA GRASSI, 63 LECCE (LE) 73100 • **CD TARANTO srl** V.LE VIRGILIO, 57/C TARANTO (TA) 74100

**SICILIA:**

**INFORMATICA ETNEA** VIA SCALILLA, 2 MASCALUCIA (CT) 95030 • **TAU srl** VIA TORINO, 28 CATANIA (CT) 95128 • **COMPUTER TIME sas** VIA GARIBALDI, 116 FLORIDIA (SR) 96014

**SVIZZERA:**

**EASY SOFTWARE** VIA LUGANETO, 4 VIGANELLO LUGANO 6962

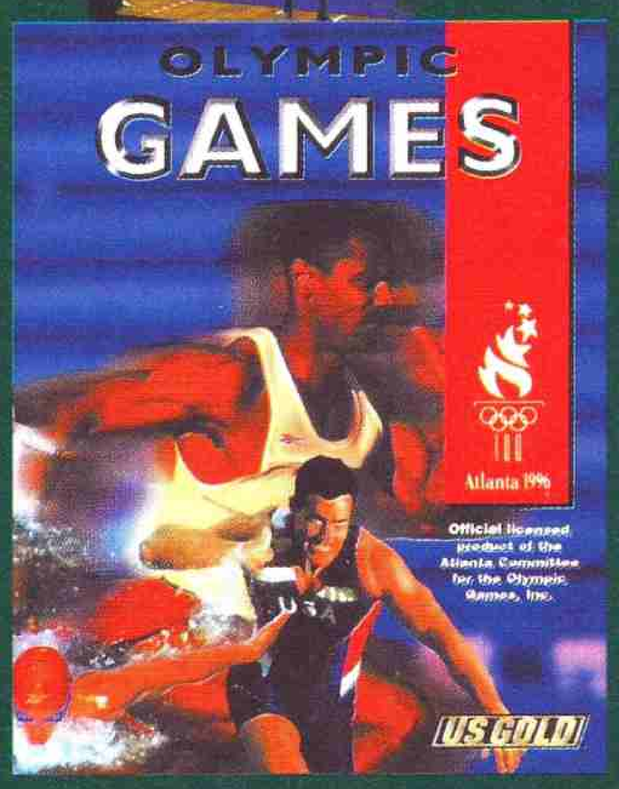
AUTHENTIC

# OLYMPIC GAMES

100

Atlanta 1996

COLLECTION

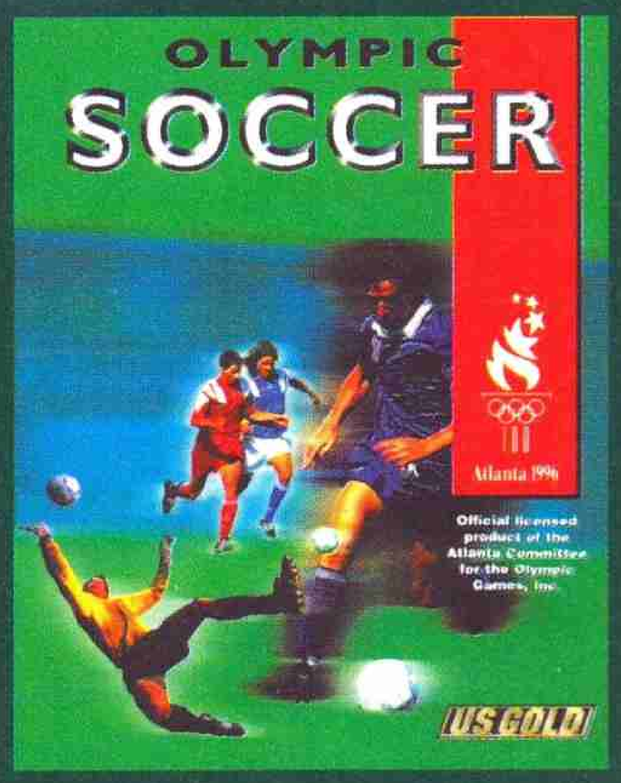



PLAYSTATION

SATURN

US GOLD

DISPONIBILE DA LUGLIO




DISPONIBILE DA GIUGNO

*Nei migliori negozi di Videogames*

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Copyrights String - © 1992 The Atlanta Committee of the Olympic Games (ACOG) 1996 U.S. Gold Limited, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B67AX U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Limited. All rights reserved. Trademark of U.S. Gold Limited.
All rights reserved. Playstation is a Trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterpreses Ltd.

# LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

***Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.***

***Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.***

## ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

## PUZZLE

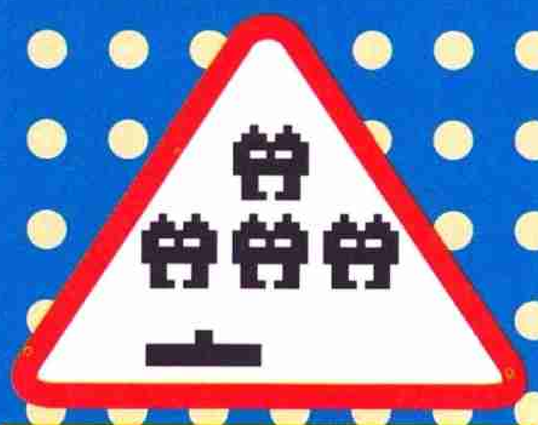
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

## PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

## PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



## SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

## RPG

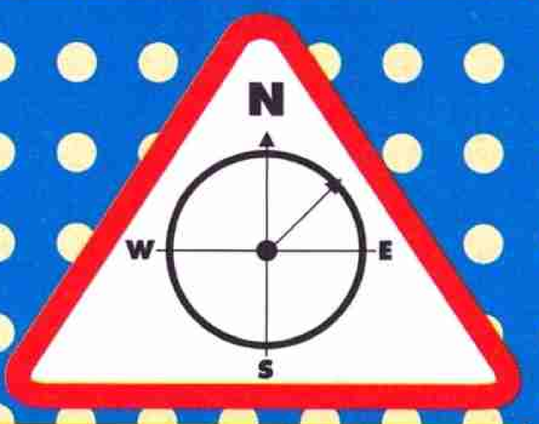
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

## BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

## SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.




## STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

## DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

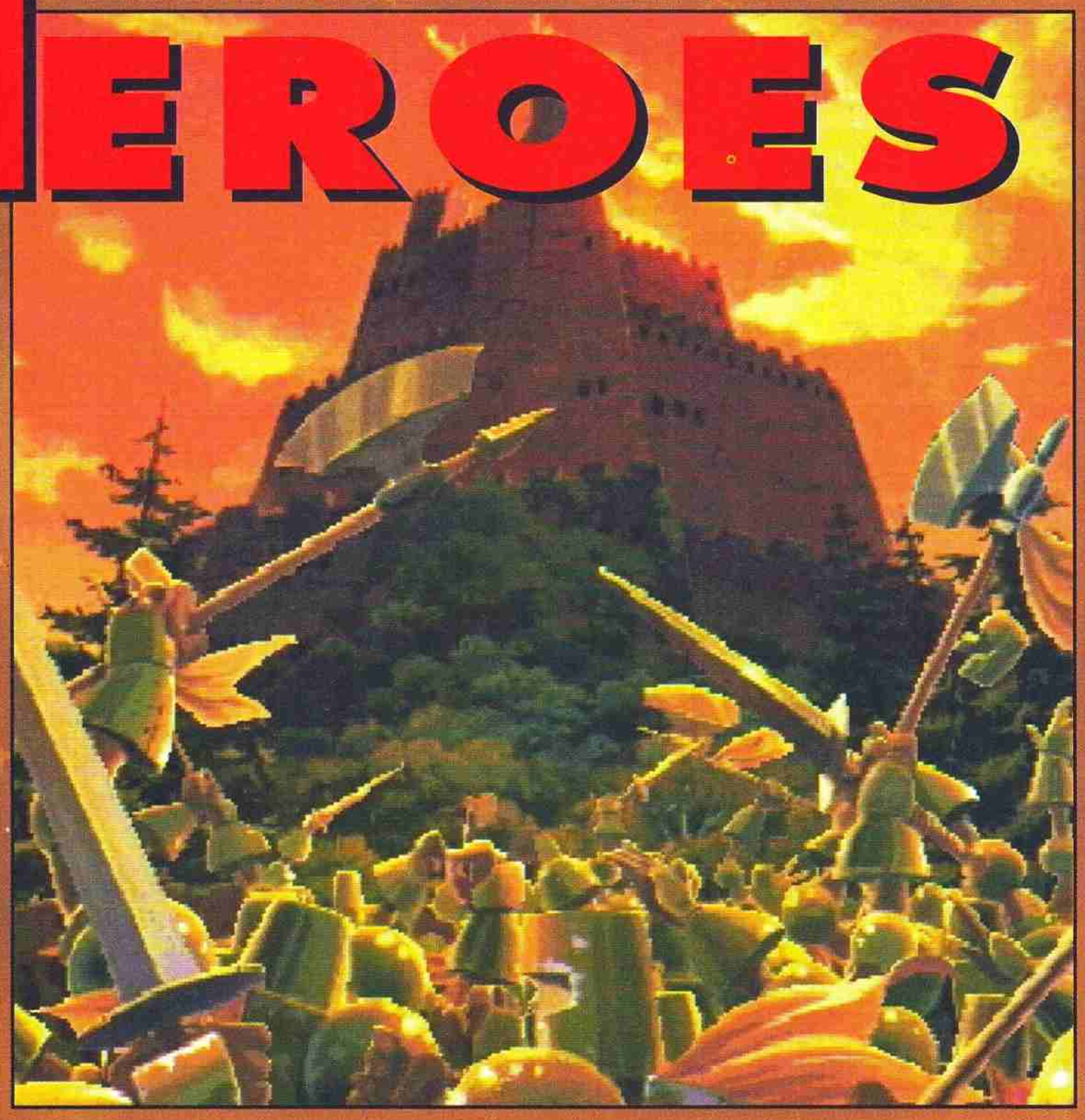
## PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

# GUARDIAN HEROES

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 - 2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | - |

**Era una giornata buia e tempestosa (non sto scherzando) quel dì a Milano...**



Potrei cominciare parlandovi dell'Italia a livello calcistico, ma ne ho le tasche piene. Potrei intavolare una discussione sul perché il Raffo quando serve non c'è mai e quando nessuno lo vuole fra i piedi non lo si riesce a scollare dal PlayStation. Potrei fare tante cose, anche cambiare il mondo, ma non ne ho voglia. Quindi adesso inizierò a parlarvi del gioco e non cercate di dissuadermi, poiché ci sono già perfettamente riuscito da solo.
Ma questo è il mio lavoro e nonostante faccia ridere metà della popolazione mondiale (metà... è incredibile l'ottimismo dei redattori) devo portarlo a termine, consapevole che un giorno verrò ricordato con una statua d'oro posta all'entrata della redazione... come al solito sto delirando, ma non vi preoccupate, nella vita reale sono molto peggio.
Perché poi sto perdendo tempo a raccontarvi 'sta roba non l'ho ancora capito, ma questo è il bello di scrivere per Alex: lui non ti sbraita dietro come gli altri capo-redattori, no, al massimo di spezza un braccino e poi amici come prima. Sono cose belle, non trovate? Ehi? Dico a voi! Suvvia svegliatevi, non fate così, giuro che adesso mi metto a scrivere seriamente, va bene?
Il gioco in questione in realtà era

uscito sul mercato un discreto numero di mesi addietro, ma non se l'era filato quasi nessuno a causa dell'alquanto incomprensibile linguaggio utilizzato dai programmatori. Questi, convinti che il mondo ormai si esprima a ideogrammi, hanno farcito il gioco di strani e incomprensibili caratteri, altresì detti kanji. Il risultato non è stato un granché apprezzato dagli occidentali.

Adesso si è resa finalmente disponibile una bella versione in lingua madre, sempre che siate cresciuti a suon di Beatles, prendendo botte dagli hooligan. Non temete, miei piccoli italiani mangiaspaghettibaffinerimandolino, l'inglese di GH è decisamente comprensibile ai più e se sono riuscito a capirci qualcosa anch'io, dev'essere veramente a livello elementare (scuola intendo).

Siete delusi? Vi aspettavate un picchiaduro pieno di mosse speciali ed esplosioni d'energia degne del miglior Dragonball? Ma allora non avete capito! GH non è un RPG, benché vi sia qualche elemento in comune con questo genere, ma un vero e proprio picchia&affetta a base di magie potentissime e mazzate cosmiche.

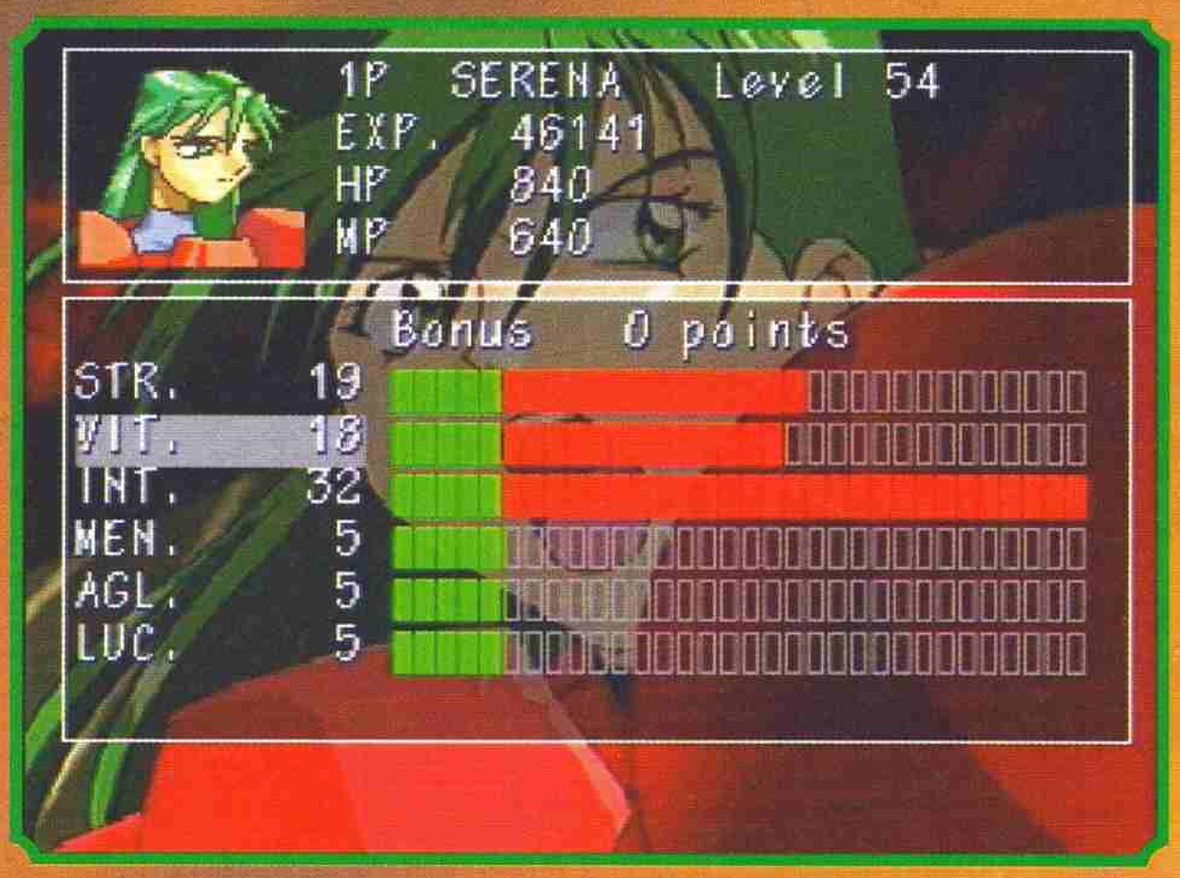
Detto così potrebbe sembrare il solito beat 'em up one-on-one pieno di poligoni e texture, ma non fatevi ingannare dall'apparenza. Chi di voi si ricorda il buon Final Fight? Se ci pensate ne è passato di tempo da quando è uscito l'ultimo picchiaduro a scorrimento orizzontale, anzi, sulle moderne console a 32Bit sembrava che il genere si fosse completamente estinto, peggio degli shoot 'em up insomma.

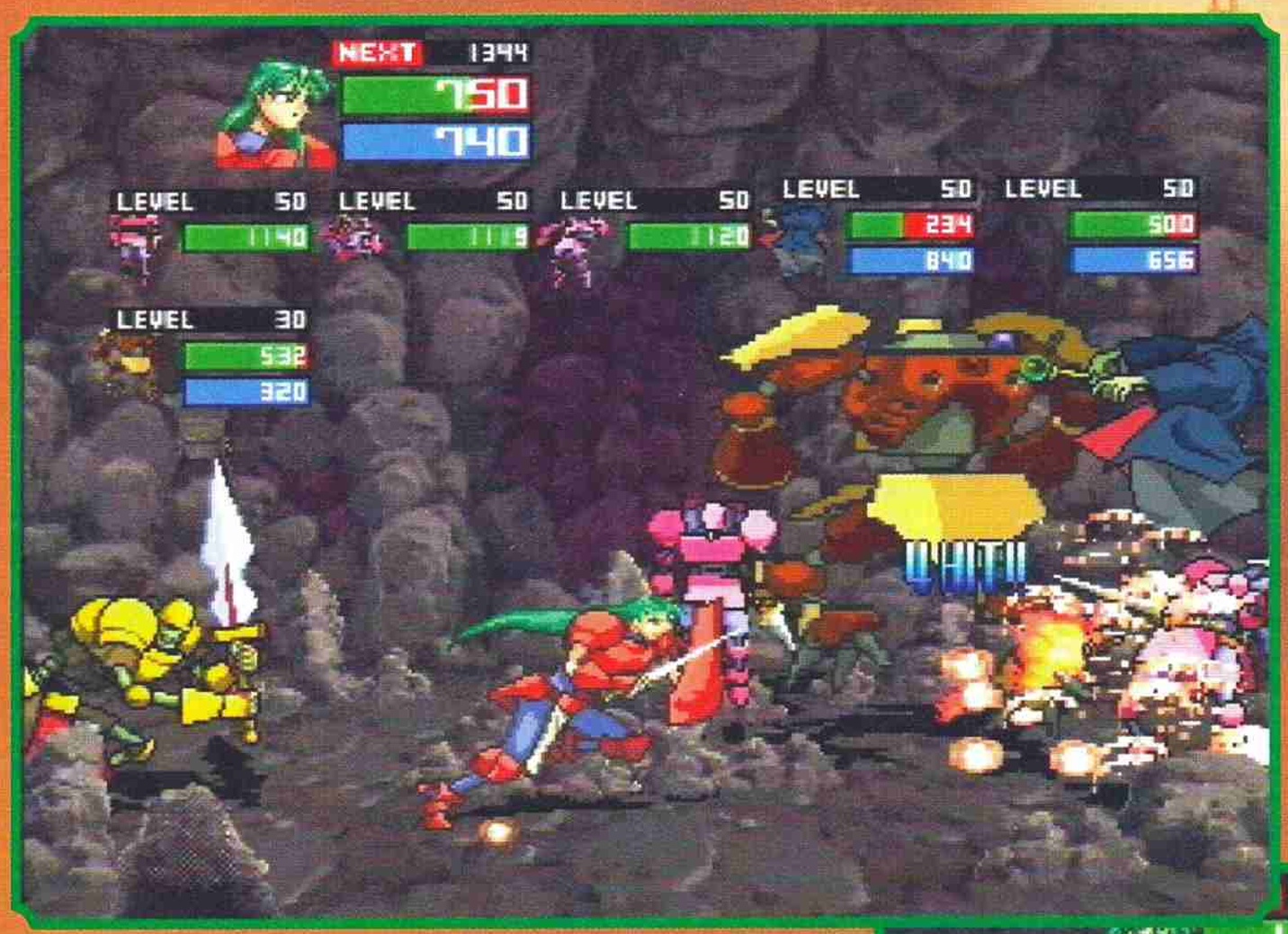
Non so sinceramente se GH riuscirà a riportare la categoria ai fasti di un tempo, però bisogna ammettere che come inizio non c'è male. Ovviamente alla Sega non potevano certo risparmiarsi in fatto di tecnicismi grafici e infatti non mancano vari effetti di zoom, sia per il fondale (oltre tutto in parallasse - e l'azione si svolge su tre differenti piani di profondità) che per gli sprite. No, di poligoni proprio non se ne parla e forse è meglio così (ce li stanno facendo uscire dalle orecchie).

La vicenda inizia con una specie di rissa in un bar dove avrete il piacere di affrontare i primi nemici, abbastanza semplici da eliminare, che vi daranno modo d'impratichirvi con il vostro personaggio e soprattutto di alzare i punti esperienza. E non a caso prima parlavo di RPG, infatti i punti in questione serviranno ad aumentare le vostre abilità, tipo forza, resistenza, velocità, intelligenza, mana, contrattacco, pressing... no, mi sa che sto sforando in un'altra categoria.

Distribuire i punti saggiamente diventerà quindi un'esigenza: ovviamente se andrete a selezionare un personaggio la cui primaria abilità risiede nell'utilizzo della spada, è logico che dovrete puntare su forza e resistenza.

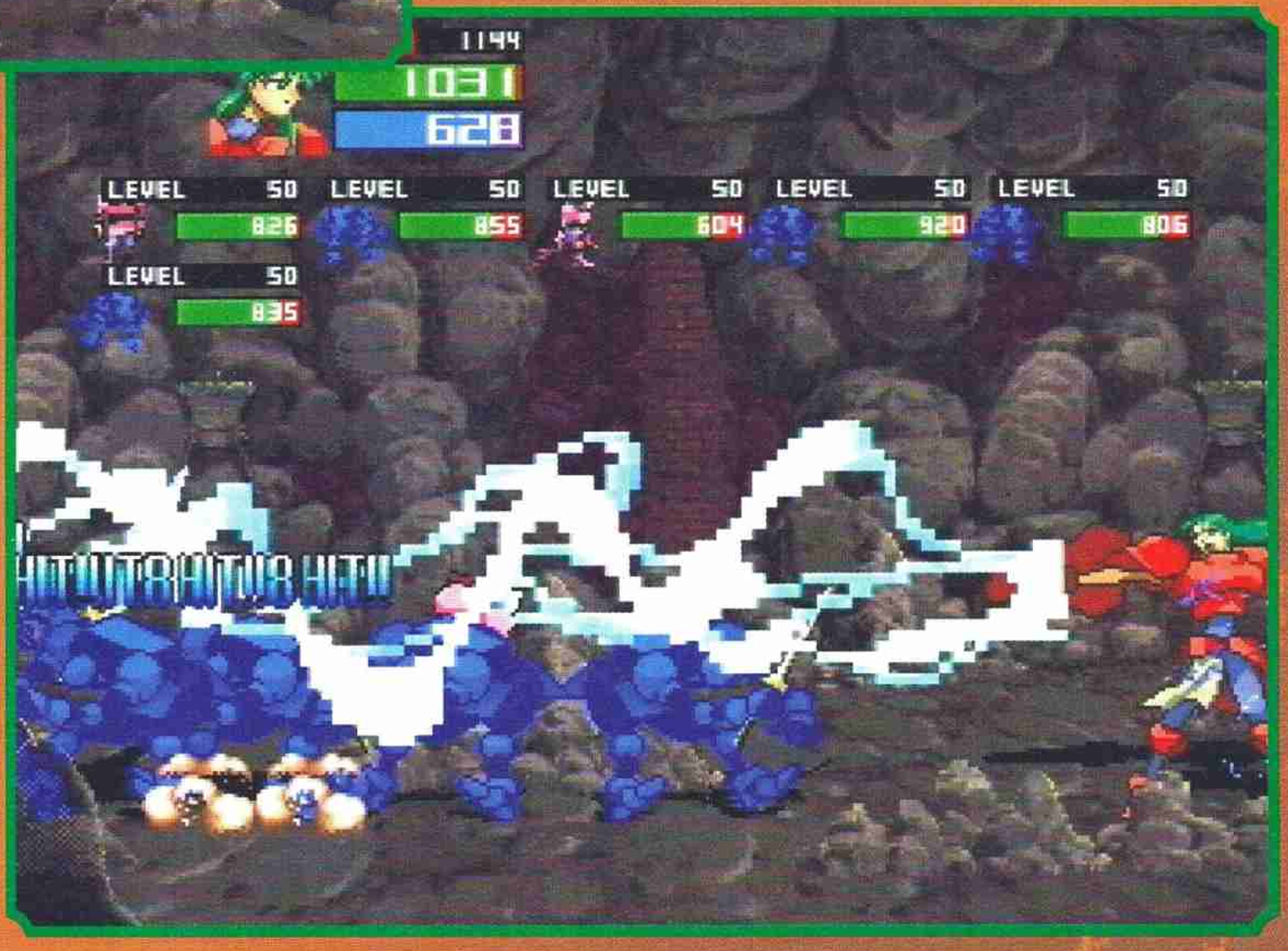
Ma la vera forza di GH sta nella possibilità di variare la trama: in pratica a seconda delle risposte che daremo in alcune circostan-





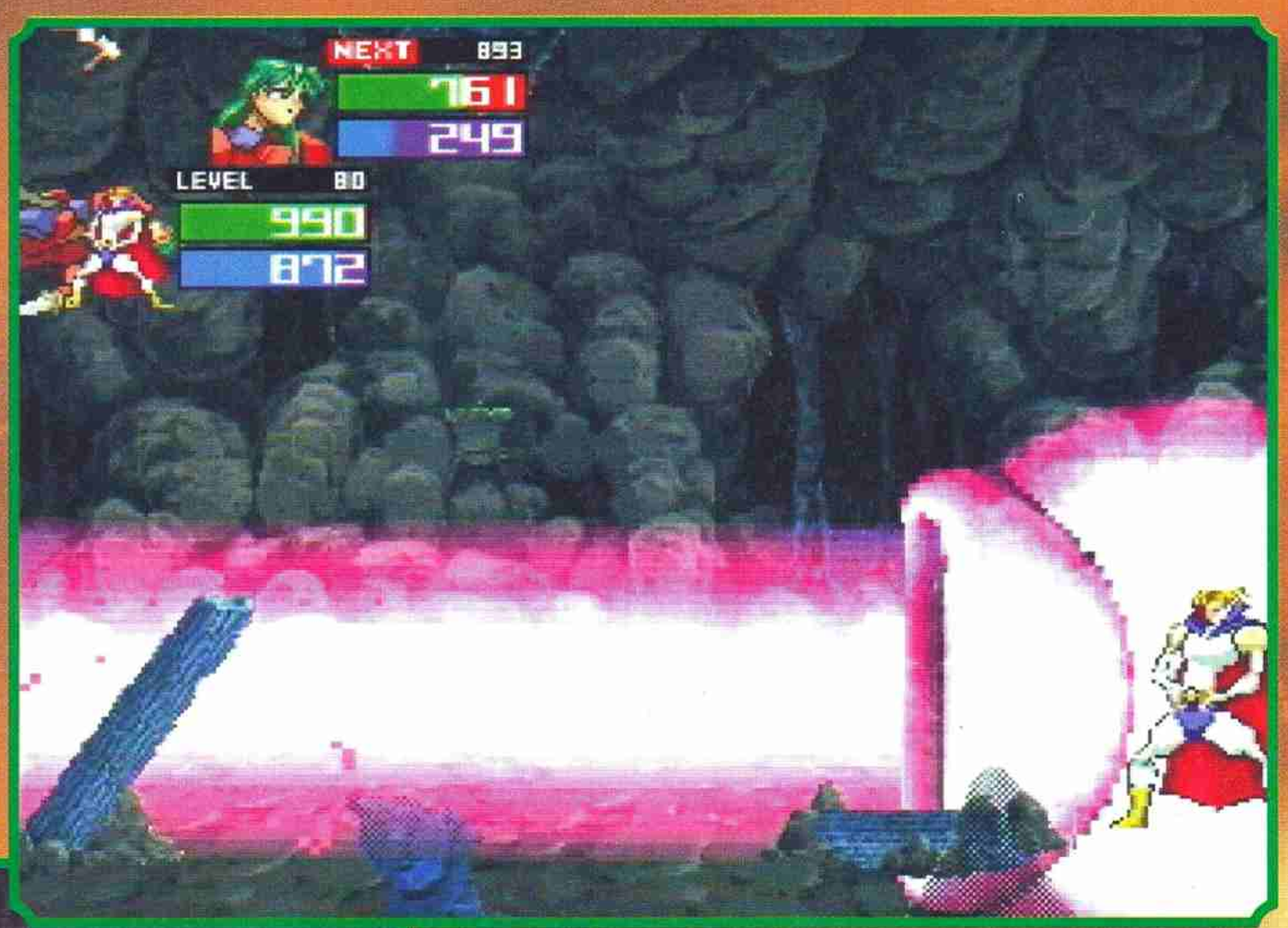

terminato consumo di mana, che potrete riacquistare solo massacrando amichevolmente i vari nemici sparsi in giro. Consigliabile in questi casi l'uso di combo (ovvero la possibilità di colpire più volte di continuo) e mosse speciali: queste ultime in particolare risultano parecchio efficaci e possono essere realizzate tramite le solite combinazioni joypad + tasti (più o meno come in Mortal Kombat e Street Fighter 2).
L'impressione che si ha giocando a GH è quella di trovarsi immersi in un cartone animato fantasy estrapolato direttamente da qualche "anime" giapponese. La rappresentazione degli sprite rientra perfettamente nel classico stile dei cartoon giapponesi, il che a un fanatico come il sottoscritto non può che far piacere.
Certo, qualche frame di animazione in più non mi avrebbe dato fastidio: alcuni dei nostri eroi si muovono con una certa approssimazione, il che non è esattamente positivo. Comunque, vista la quantità enorme di personaggi che andrete a incontrare, non ci si può lamentare più di tanto... ok, è vero che su un supporto come il CD non ci dovrebbero essere problemi del genere, ma dovete capire che la memoria di base

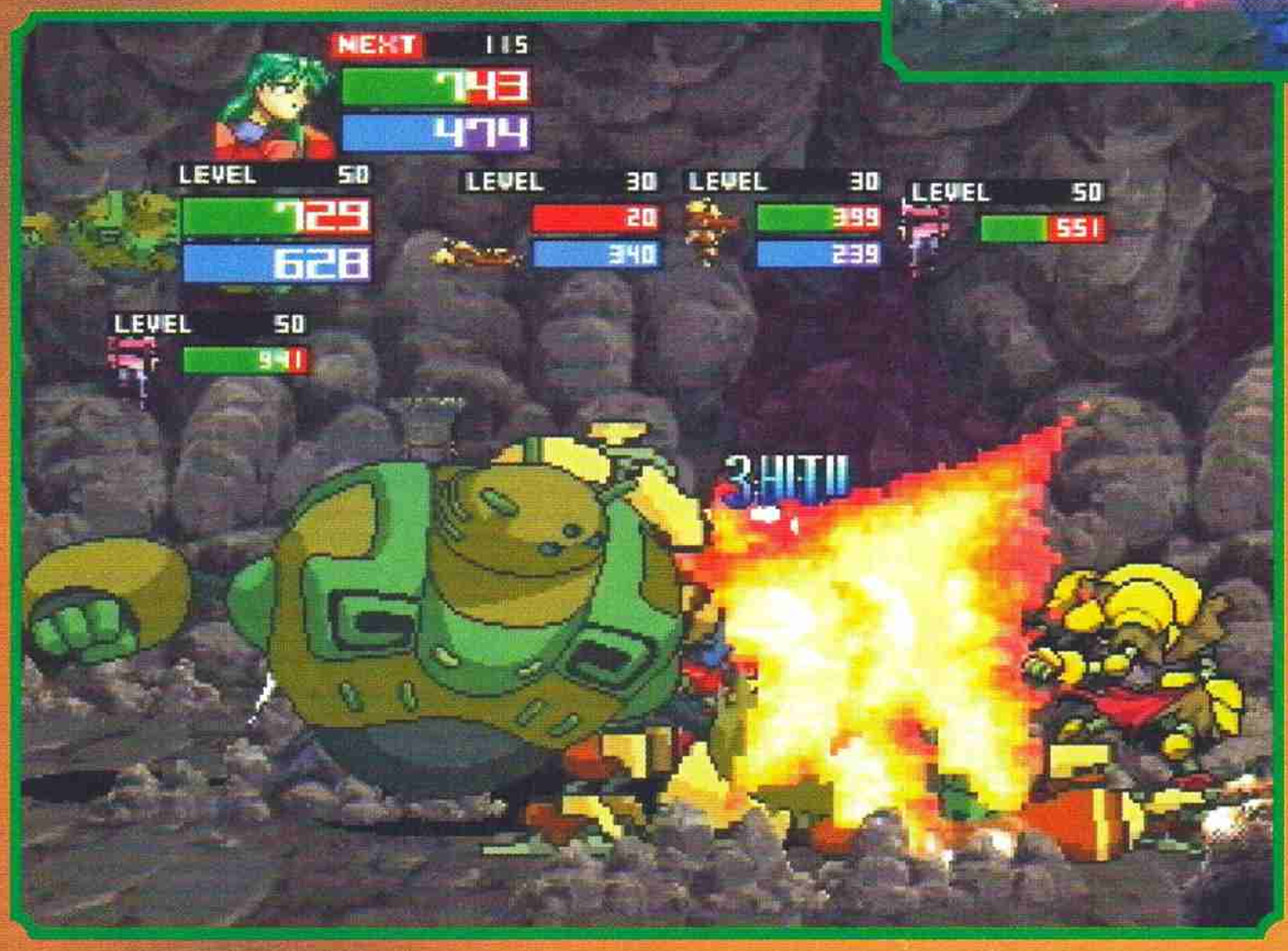
ze, modificheremo non solo il corso del gioco, ma anche il finale, che ci riserverà sempre e comunque delle sorprese. Scoprirete giocando che in realtà non esistono delle vere e proprio forze del male, tantomeno del bene, insomma tutti si odiano amichevolmente, comprese divinità, re, spiriti del cielo (angeli) e della terra (demoni).
Insomma GH cerca sempre di rigirare la frittata dalla vostra parte (anche quando vi battete con gli angeli) e bisogna ammettere che la storia si dirama in modo abbastanza convincente, senza mai risultare esageratemente scontata.
Un altro particolare che mi ha favorevolmente colpito è il guerriero guidato dal computer, una vera "testa" in grado di combattere al vostro fianco senza sosta, al quale potrete anche imporre degli ordini ben precisi. State attenti a non abusare troppo del suo potere, dato che ogni tanto si fa prendere dalla foga e tira delle bombe nucleari immense (non sono proprio bombe, però l'effetto è più o meno del tipo "Akira").
La possibilità di scagliare magie immense è comunque una prerogativa di quasi tutti i giocatori, solo che alcuni sono meglio predisposi di altri. Calcolate che a ogni "spell" utilizzato corrisponde un de-



delle console non è poi questa grande cosa, quindi i programmatori molte volte devono necessariamente scendere a compromessi.
Ciò che invece non è proprio perdonabile è la leggerezza con la quale il gioco è stato programmato: d'accordo gli zoom, i megaeffettoni grafici e via dicendo, ma i rallentamenti su un mostro del 2D come il Saturn sono davvero ridicoli, soprattutto dopo aver visto giochi come Astal (uscito oltre un anno fa) che di questi bug (se così li possiamo definire) proprio non ne aveva.
Comunque si tratta di situazioni limite, che in ogni caso non deteriorano la giocabilità, tranne nei livelli finali, dove si rischia davvero di perdere un prezioso credito nel tentativo di decifrare l'azione (purtroppo non si riesce nemmeno a capire la posizione del nostro sprite!).
Rimane comunque un titolo decisamente eccezionale, molto godibile sotto tutti i punti di vista e di gran lunga più longevo di molti altri giochi (e di questi tempi non è cosa da poco, credetemi). La possibilità di cambiare la storia con molteplici bivi è sicuramente la caratteristica regina di Guardia Heroes, che in questa maniera si assicura l'interesse dei giocatori per un bel pezzo.
Come ciliegina sulla torta esiste un'opzione per scontrarsi a squadre o singolarmente, in una vera e propria "royal rumble", solo molto più chiassosa. Non aspettatevi comunque raffinatezze degne del miglior Street Fighter, dato che fra i vari personaggi vi sono dei dislivelli di potenza abbastanza evidenti.
Io vi consiglio caldamente di non farvelo sfuggire, dato che si tratta di un gioco sorprendentemente interessante, che si discosta un po' dai soliti arcade puri, senza però risultare troppo pesante.

TMB



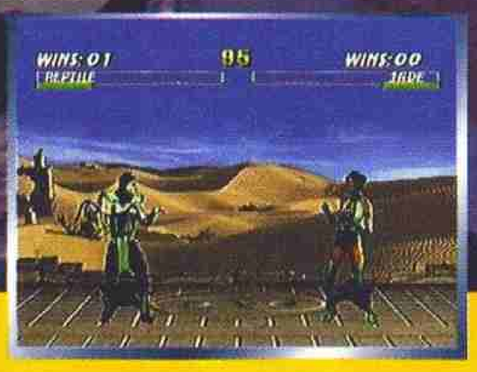



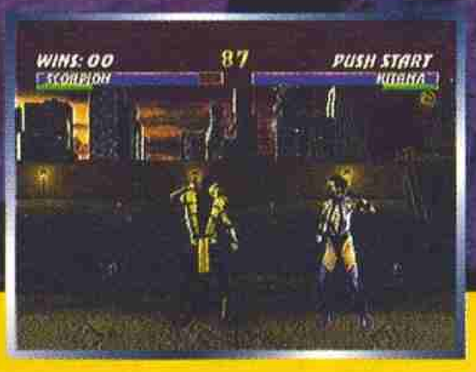

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Stile molto pulito e colorato<br>- Rallentamenti evitabili | 91 |
| SONORO<br>+ Musica ed effetti sonori ben realizzati | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Superlativo<br>+ Acchiappa all'istante | 95 |
| LONGEVITÀ<br>+ Il punto di forza del gioco<br>+ Trama molto vasta | 95 |
| SEGA | 93 |

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT® 3

SEGA SATURN




GT Interactive Software (Europe) Ltd

MIDWAY
Midway Manufacturing Company

Williams
Williams Entertainment Inc.

This game is licensed for use with the Sega Saturn system only. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. ©1996 Williams Entertainment Inc. All Rights Reserved. Ultimate Mortal Kombat 3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved. Mortal Kombat, MK3, the Dragon design and all character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. Used under license. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

*Nei migliori negozi di Videogames*

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

# BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1/2 |
| LIVELLI | 3 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | - |

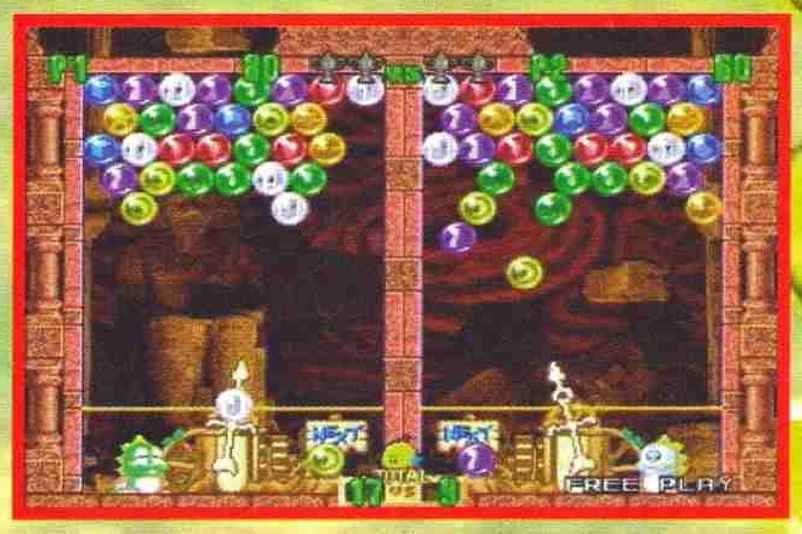
**C'era una volta un re, seduto sul sofà, che disse alla sua serva, raccontami una fiaba: la serva cominciò: "C'era una volta un re, seduto sul sofà, che disse alla sua serva, raccontami una fiaba..." (to be continued).**

Quanti anni saranno passati da quando per la prima volta giocai a Bubble Bobble? Mah, non ho proprio il coraggio di contarli, comunque devono essere davvero una cifra, e oggi, a distanza di secoli, cosa vado a trovare sul Playstation? Il seguito del seguito del seguito; incredibile, non so quanti sequel siano stati fatti, ma sono davvero tantissimi, anzi, vediamo un po' se me li ricordo: il primo fu appunto Bubble Bobble, seguito su computer da Rainbow Islands e successivamente da Parasol Stars, poi fu la volta di Puzzle Bubble (mi sembra comunque di averne saltato uno) e ora del seguito di Puzzle Bubble: è davvero incredibile tutto ciò, se poi consideriamo anche che sta per uscire proprio per Playstation Bubble Bobble in versione originale, beh, è indiscutibile che ci troviamo di fronte a un vero e proprio fenomeno, anzi, fenopiù (beh, questa è davvero gran bella).

Vista e considerata comunque la vetusta età di questo gioco nato come platform (se non sbaglio nel 1986) ed evolutosi fino ad arrivare a puzzle, mi sembra giusto descrivere un po' quello che bisognava fare nel primo episodio, in modo da farti meglio capire perché in quest'ultima versione i due protagonisti (Bub e Bob, per la cronaca) sono alle prese con delle bolle: allora, tutto cominciò quando un certo tipo si mise in testa di rapire le rispettive fidanzate dei due draghetti (Bub e Bob, appunto): visto e considerato, quindi, che ai due protagonisti del gioco non piacevano le idee poco originali, decisero di buona lena di affrontare i ben cento livelli che li separavano dalle loro amate. Le armi di cui disponevano erano delle bolle, che sputavano addosso ai nemici, inglobandoli, e facendoli poi esplodere in un mare di saliva; dopo aver eliminato tutti i nemici si scendeva al livello successivo, e così via. Particolarmente interessanti erano i potenziamenti che, sotto forma di caramella, potevano aumentare (a seconda del suo colore) la velocità di fuoco (o meglio di bolla) e la gittata, mentre se si

entrava in possesso delle scarpine, si era in grado di muoversi molto più velocemente. Ecco, questo è in definitiva Bubble Bobble, un gioco decisamente semplicistico, ma forse anche per questo di grande impatto sul pubblico.
Ti evito, a questo punto, tutte le spiegazioni dei vari episodi, e passerei direttamente a questo Puzzle Bubble 2, che si differisce dal primo solo per alcune opzioni che onestamente non mi sembrano tali per giustificarne un seguito. C'è in effetti il trucco; se l'intuito non mi inganna, infatti, il primo episodio dovrebbe essere di proprietà della SNK, che in teoria non se lo lascia scappare - del resto è l'unico titolo decente che possiede -, quindi ecco l'idea della Taito che in collaborazione con l'Acclaim (o il contrario, ma poco importa), ha prodotto Bust A Move 2, probabilmente sgombro da cavilli legali... Sono fuso, eh? Beh, in effetti, quello che ho detto potrebbe essere una stupidata delle mie, chissà, magari hanno fatto il seguito perché Bub e Bob volevano rinnovarsi, chi può dirlo? Mistero.
Senza divagare troppo (perché poi perdo il filo del discorso pure io), restiamo negli argini e vediamo un po' cosa dovrai fare questa volta: come mi sembra di aver già accennato (se non l'ho fatto, lo faccio adesso), si ritorna finalmente all'utilizzo delle mitiche bolle; questa volta, però, non serviranno per inglobare i nemici, bensì per farle saltare in aria tra di loro; perfetto, come al solito non mi so spiegare, quindi comincio con gli esempi che mi trovo meglio; allora, sulla parte superiore dello schermo ci sono delle bolle tutte colorate, bene, e fin qui...; nella parte inferiore del televisore, c'è invece il draghetto di cui sopra (uhm, anche così vedo che ci si incasina parecchio, comunque...) che, grazie a uno sparabolle (che non è la sua bocca o altro), deve fare in modo di combinarle per colore fino a raggiungere una composizione di tre bolle dello stesso colore; a questo punto saltano in aria. Insomma, per vincere, bisogna fare in modo che nello schermo non ci sia più neanche una ignoranza.

**ALEX** Non riesco sinceramente a vedere una grossa differenza tra questo episodio della serie e il primo, recensito qualche tempo fa per Neo Geo CD. Comunque sia il giudizio è decisamente positivo: nonostante non mi piaccia di certo più di Puyo Puyo, questo BAM2 riesce a catturare, specialmente in modalità a due giocatori, e si rivela abbastanza interessante. Una cosa che ho trovato un po' irritante all'inizio è il fatto di perdere giusto perché non si riesce a prendere bene la mira, incollando i palloncini colorati al posto sbagliato per una questione di micron (succede quando vengono intercettati da una palla troppo vicina alla loro traiettoria...); è una cosa che sparisce con la pratica, però...



rante di bolla, chiaro? Sii? Non ci credo, ma mento anche a me stesso, tanto credo sempre alle bugie che mi dico. Giocando in due, poi le cose si fanno davvero spassose, perché, oltre ad abbassarsi il tetto del riquadro, in base alle bolle scoppiate, se ne aggiungono altre all'avversario, mettendolo così in ulteriore difficoltà. Ovviamente col tempo ti capaciterai che sarà meglio aspettare di far saltare in aria tre sole bolle, prediligendo, invece, l'accumulamento e il colpaccio finale... ma di questo ti renderai conto da solo.

Oltre alla modalità uno contro uno (che sia questo un tuo amico o il computer, poco importa), avrai la possibilità di cimentarti in altre due sezioni: la Time Attac e la Puzzle: la prima ti vede alle prese con l'eliminazione dello stage nel minor tempo possibile, mentre nella seconda dovrai affrontare una caterva di livelli, per arrivare all'ultima lettera dell'alfabeto e sconfiggerla (uhm, credo che non sia proprio così); insomma, per farla breve le opzioni per non annoiarsi ci sono tutte.

Se vogliamo parlare un po' del lato tecnico, beh, potrei dire che questo genere di giochi non necessita di una grafica molto raffinata, più che altro perché si viene presi a tal punto dal gioco, che basta capire cosa si sta muovendo; tutto il contorno, insomma, serve di cornice. Alla Taito (o all'Acclaim?), hanno comunque fatto le cose in grande stile, riempiendo di animazioni tutto quello che c'era sullo schermo, a partire dai due sprite principali, per giungere persino alle figure geometriche contenute in ogni bolla.

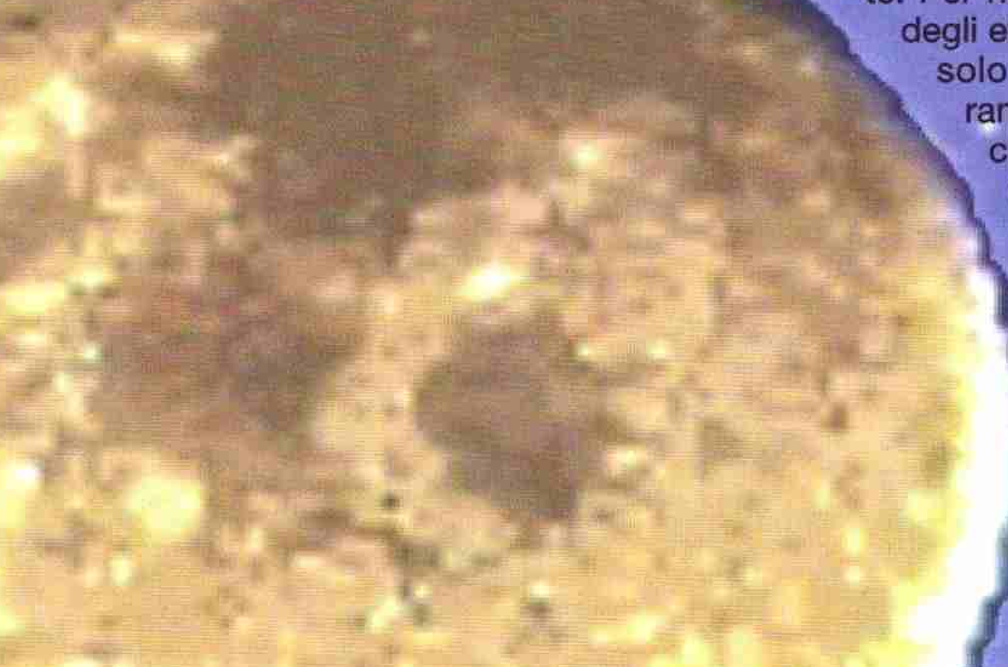
Anche il sonoro non è affatto malaccio, del resto Bubble Bobble ha una tradizione sulle musiche davvero ragguardevole, questo poi che fa: na na nana na na nananan na na, è davvero intrippante. Per non parlare degli effetti che - solo considerando i versi che ogni tanto irrompono nella partita - giustificherebbero l'acquisto per farli sentire agli amici.

In definitiva, se cerchi un gioco divertente, perché questo è davvero divertente; o se ne cerchi uno fuori di mina, perché questo è fuori di mina; o ancora longevo, perché questo è longevo; o infine buono da mangiare, perché questo è buono da mangiare; beh, puf, comprati 'sto gioco che fai il giusto.

Raffaele Sogni

**VIP**

**Per essere del tutto sinceri i puzzle game tenerosi alla Puyo Puyo non mi sono mai piaciuti particolarmente (forse perché sono sempre stato un'emerita schiappa al suddetto gioco). Pur con una diversa meccanica di gioco anche questo Puzzle Bobble non fa eccezione. A parte i gusti del tutto personali, devo riconoscere che questo puzzle targato Taito è particolarmente accattivante (soprattutto se giocato in due ovviamente), con in più l'aleatorietà introdotta dal riuscire a sparare con precisione le palline, che aggiunge un po' di pepe...**



| PLAYSTATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Identica al coin-op.<br>- Il coin-op non aveva una bellissima grafica. | 89 |
| SONORO<br>+ Si sente che è un nipote di Bubble Bobble. | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Da soli è uno spasso.<br>+ In due è un doppio spasso. | 92 |
| LONGEVITÀ<br>+ In due non finisce più.<br>+ Difficoltà crescente e ben calibrata. | 90 |
| ACCLAIM/TAITO | 91 |

## Playstation

| | |
|---|---|
| Total NBA | 110.000 |
| Extreme Sport | 99.000 |
| GoalStorm | 115.000 |
| Loaded | 120.000 |
| Spot Goes To Hollywood | Chiamare |
| Starblade Alpha | 105.000 |
| Alien Triology | 120.000 |
| Hi-Octane | 110.000 |
| Mickey Mania | 110.000 |
| Resident Evil | 115.000 |
| Tekken II | 180.000 |
| Agile warrior | 120.000 |
| Need for the Speed | 120.000 |
| Magic Carpet | 120.000 |
| Ridge Racer Revolution | 110.000 |
| Adidas Power Soccer | 110.000 |
| Nfl Game Day | 110.000 |
| Nhl Face off | 110.000 |
| Street Fighter Alpha | 110.000 |
| Toshiden II | 110.000 |
| Namco Museum vol.1 | 110.000 |
| Slam & Jam | Chiamare |
| Blazing Dragons | Chiamare |
| Impact Racing | 110.000 |
| Alone in the dark II | 110.000 |
| Space Hulk | 125.000 |
| Descent | 115.000 |
| Fade to Black | 125.000 |
| Nba Live 96 | 125.000 |
| On side | 110.000 |
| Starfighter 3000 | 110.000 |
| Tunnel B1 | 110.000 |
| Olimpic Games | Chiamare |
| X-men | 120.000 |

## Sega Saturn

| | |
|---|---|
| King Of The Spirits | 130.000 |
| Rayman | 125.000 |
| Sega Rally | 120.000 |
| To-Shi-Den | 115.000 |
| Virtual Open Tennis | 140.000 |
| Virtua Fighter II | 140.000 |
| Thunder Hawk II | 120.000 |
| Fifa 96 | 115.000 |
| Hi-Octane | 110.000 |
| Cyberia | 125.000 |
| Criticom | 135.000 |
| Dragon's Lair II | 125.000 |
| Magic Carpet | 120.000 |
| Spot Goes To Hollywood | Chiamare |
| The D | 135.000 |
| Vampire Hunter | 130.000 |
| Mortal Kombat II | 130.000 |
| Panzer Dragon II | 130.000 |
| Victory Goal 96 | 130.000 |
| Mysteria Lore | 115.000 |
| The D | 135.000 |
| Earthworm Jim II | 115.000 |
| X-men | 140.000 |
| NBA action Basketball | 130.000 |
| Starfighter 3000 | 110.000 |
| Need for speed | 120.000 |
| Euro 96 | 120.000 |
| Olimpic Games | Chiamare |

## Super Nintendo

| | |
|---|---|
| Batman Forever | 130.000 |
| Bonkers | 79.900 |
| Diddy Kong Quest | 145.000 |
| Great Circus Mistery | 89.500 |
| Internat. S. Star Soccer Deluxe | 145.000 |
| Killer Instinct | 125.000 |
| Lion King | 110.000 |
| Mortal Kombat III | 150.000 |
| NBA Live 96 | 145.000 |
| NHL 96 | 125.000 |
| Super Mario RPG | 170.000 |
| Primal Rage | 130.000 |
| Speedy Gonzales | 110.000 |
| Super Street Fighter II | 125.000 |
| Wild Guns | 120.000 |
| Yoshy's Island | 145.000 |
| Mickey Mania | 79.900 |
| Micromachines 96 | 135.000 |
| EarthWorm Jim 2 | 145.000 |
| Micromachines II T.E. | 135.000 |
| SuperMario All Star | 99.000 |
| Toy Story | 140.000 |
| Olimpic Games | 140.000 |
| True Lies | 69.000 |
| Super tennis | 69.000 |
| Super Mario kart | 99.000 |
| Crazy Chase | 69.000 |

## Megadrive

| | |
|---|---|
| Alien Soldier | 110.000 |
| Asterix Power Of Gods | 99.000 |
| Batman Forever | 125.000 |
| Batman and Robin | 110.000 |
| Bonkers | 89.000 |
| Castelvania | 70.000 |
| Duffy Duck in Hollywood | 115.000 |
| Dynamite Headdy | 79.000 |
| Fifa 96 | 130.000 |
| Mickey Mania | 75.000 |
| Mortal kombat 3 | 120.000 |
| NBA Live 96 | 135.000 |
| Ristar | 90.000 |
| Speedy Gonzales | 115.000 |
| Earthworm Jim 2 | 140.000 |
| Great Circus mistery | 90.000 |
| NBA Live 95 | 99.000 |
| NHL 96 | 120.000 |
| Micromachines 96 | 125.000 |
| Spot Goes to Hollywood | 125.000 |
| The Lion King | 99.000 |
| Virtua Racing | 110.000 |
| View Point | 79.000 |
| Jungle Book | 79.000 |
| International S. Star Soccer | Chiamare |
| Olimpic games | Chiamare |
| Toy story | 130.000 |

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI

TUTTI I MARCHI RIPORTATI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

SONY PLAYSTATION CENTER

FINALMENTE DISPONIBILE

NINTENDO ULTRA 64

## Game Boy

| | |
|---|---|
| Fifa Soccer | 64.000 |
| Star Wars | 39.000 |
| Pinball Dream | 39.000 |
| Jungle Book | 39.000 |
| Looney Tunes | 39.000 |
| Aladin | 59.000 |
| Donkey Kong Land | 70.000 |
| Earthworm Jim | 65.000 |
| Power Ranger | 55.000 |
| Bugs Bunny II | 39.000 |
| Street Fighter II | 66.000 |
| Asterix | 39.000 |
| Desert Strike | 55.000 |
| Speedy Gonzales | 55.000 |
| True Lies | 55.000 |
| Empire Strikes back | 55.000 |
| Wario Land | 65.000 |
| Ghostbuster 2 | 39.000 |
| Star Gate | 39.000 |
| Batman Forever | 64.000 |
| Turtles 3 | 50.000 |
| Micro Machines | 39.000 |
| Marioland | 39.000 |
| Donkey Kong | 65.000 |
| Felix The Cat | 39.000 |
| Lion King | 75.000 |
| Mortal Kombat 2 | 55.000 |
| Mortal Kombat III | 75.000 |
| Milon's castle | 39.000 |
| Winning goal | 39.000 |

VASTA GAMMA DI CD-ROM PER PC
RIVISTE SPECIALIZZATE U.S.A. - U.K.
SPECIALIZZATI NELLA VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IMPORTAZIONE DA TUTTO IL MONDO
SI ACCETTANO LE MAGGIORI
CARTE DI CREDITO
VENDITA RATEALE
ARRIVI SETTIMANALI
CHIAMATECI PER LE ULTIME NOVITA'
DISPONIBILI ADATTATORI UNIVERSALI
PER SONY PLAYSTATION

## Game Gear

| | |
|---|---|
| Street Fighter 2 | 65.000 |
| NBA Jam T.E. | 70.000 |
| Aladdin | 70.000 |
| Desert Strike | 70.000 |
| Sonic Triple Trouble | 70.000 |
| Ristar | 75.000 |
| Primal Rage | 85.000 |
| Mickey Mouse | 55.000 |
| Fifa Soccer | 59.000 |
| Sonic Triple Trouble | 70.000 |
| Fifa 96 | 85.000 |
| Mortal Kombat III | 85.000 |
| Super Monaco GP | 50.000 |
| Pete Sampras tennis | 55.000 |
| Mortal Kombat II | 55.000 |

**Via Gadames, 20/b - Roma - Tel. 06-860.3737r.a. Fax 06-860.2868**
**www.jus.it/thenxtlevel.htm** **e-mail tnl@mail.jus.it**

STUDIO GRAFICO: Davide Bertoli - Roma -Tel. 5895183-58330909 Fax

# 79

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | 7 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 1 |

# DRAGON BALL Z

**Goku, Crinlin, Piccolo, Vegeta, Nappa, Cell, Freezer, Sayan, Super Sayagin, Kamehameha, Kienzan, Genkidama, Makankosappo, Kaioh Ken, Garrick Cannon... Ma che è 'sta roba?**

Sembrano un po' di parole scelte a caso, vero (e infatti lo sono)? Invece sono parole scelte a caso e tratte da Dragonball, il manga attualmente più popolare in Italia. Il suddetto manga narra la storia di Goku, originariamente un bambino bizzarro munito di coda e di una forza devastante. All'inizio le storie erano molto centrate sull'umorismo e su una specie di parodia dei manga d'azione più canonici (se qualcuno avesse da ridire riguardo alla mia analisi della faccenda, faccia pure), e successivamente si è "evoluto" in una vicenda un po' più violenta e a tratti sanguinosa, anche se sempre con un tono un po' sopra le righe. Con il passare dei numeri poi lo stile grafico è notevolmente cambiato, passando dalle fat-

·IMPORT·

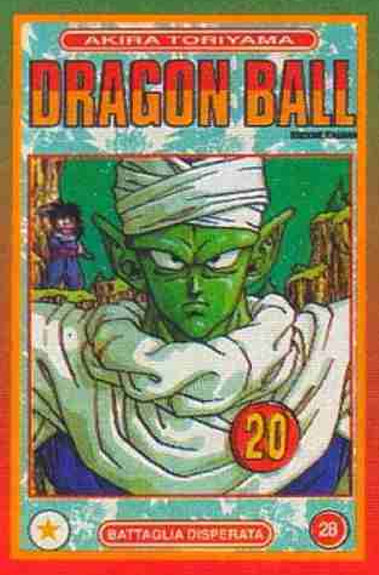
tezze tonde e abbozzate del Goku bambino a quelle ultramuscolose e squadrate di Goku "adulto", e più o meno con questo cambiamento di stile è stato segnato il passaggio tra Dragonball e Dragonball Z (in realtà il manga è sempre stato Dragonball e basta, gli OAV hanno cominciato a recare il logo Dragonball Z dall'arrivo dei Sayan).

Tutte le vicende dei personaggi partono da un punto ben preciso: le sette sfere del drago (indovinate da dove viene il titolo?). Queste, una volta riunite, possono essere utilizzate per evocare il Dio Drago, un essere dai poteri apparentemente illimitati in grado di esaudire un qualsiasi desiderio. Inutile dire che le sfere diventano subito il nucleo di una serie di ricerche, inseguimenti e combattimenti vari. Tra una "ricerca" delle sfere e l'altra (i protagonisti le trovano tutte e sette a più riprese, e ogni volta che esprimono un desiderio devono attendere un anno per poterle riunire di nuovo) si inseriscono i vari tornei Tenkaichi, nei quali i combattenti più forti del pianeta si ritrovano per darsele di santa ragione. La "serie base" prosegue inframmezzando ricerche e tornei, riempiendo il tutto di cattivi che si redimono (elemento costante) e evoluzioni di Goku, che in breve tempo diventa una vera e propria bestia. Più avanti si scopre che Goku è un alieno (un Sayan, specie di guerriero intergalattico), ed è stato mandato sulla Terra per ammazzare tutti ma se ne è scordato e soprattutto che i suoi simili

## MA DAI!

Se qualcuno ancora non lo sapesse, Dragonball (Z o non Z) è soprattutto un manga. L'edizione italiana del suddetto fumetto è il manga più venduto al momento, esce ogni quindici giorni ed è pubblicato dalla Star Comics.

Tutto qui? No: da un pezzo infatti sono usciti i primi due lungometraggi a cartoni animati che in Giappone sono stati proiettati al cinema e che rivedono completamente la storia di Goku e soci. Inoltre, la serie a cartoni animati va in onda regolarmente su Junior TV, però è doppiata abbastanza male, tradotta peggio (nomi storpiati e così via) e ampiamente "adattata" (scene tagliate e così via). Che dite, speriamo negli OAV?



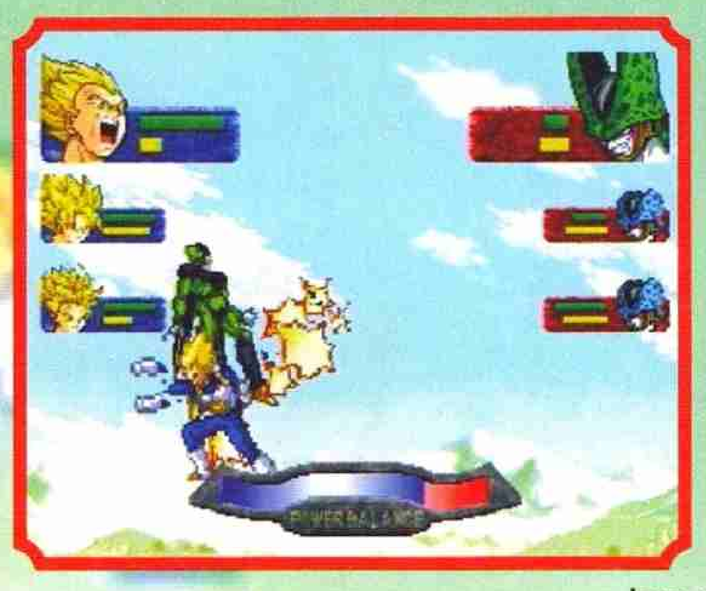
vogliono occuparsi del lavoro che ha lasciato in sospeso. E qui inizia il gioco...

Dragonball Z per PlayStation è solo l'ultimo in ordine di tempo di una serie che consta di una ventina abbondante di videogiochi usciti per NES, SNES, Megadrive, Gameboy, PC Engine, Saturn e PlayStation. A dire il vero il titolo completo non è Dragon Ball Z, dato che la confezione riporta il suo bravo sottotitolo in kanji e hiragana, ma noi non siamo in grado di tradurlo e quindi accontentatevi.

Fino ad ora, i titoli usciti dedicati a questa serie erano radunabili più o meno in due categorie: i giochi di ruolo e i picchiaduro bidimensionali alla Street Fighter. Fortunatamente per tutti noi (visti i risultati ottenuti con quasi tutti gli altri titoli), questo nuovo DBZ adotta una struttura abbastanza nuova, ma sempre legata al discorso dei picchiaduro. Il giocatore come al solito controlla uno dei contendenti, che in questo gioco possono essere anche più di due (fino a sei contemporaneamente) e lo muove più o meno liberamente in un'area tridimensionale, limitandosi però a allontanarsi e avvicinarsi all'avversario, sia questo sullo stesso piano, più in alto o più in basso. Le mosse a disposizione sono piuttosto pochine: il giocatore può decidere se "menare" (calci e pugni vengono selezionati dal computer, il giocatore deve solo pigiare un tasto), parare, sparare proiettili e caricarsi di energia spirituale (utilizzata per le combo, per sparare e per potersi muovere più velocemente). Per ammazzare l'avversario è necessario concatenare una serie di attacchi per poter portare il livello del "powerbalance" al massimo, dopodiché il personaggio attualmente selezionato eseguirà la sua brava mossa speciale che porterà via un po' di energia all'avversario. L'unica maniera di ferire il prossimo infatti è proprio questa: se nessuno dei due contendenti, anche dopo ore di gioco, è riuscito a portare dalla sua il powerbalance e attivare la propria tecnica speciale è come se si fosse sempre "sullo 0 a 0". Dicevo "il personaggio attualmente selezionato" perché DBZ è un gioco a squadre: si può giocare massimo in due, ma i personaggi attivi possono essere tre per parte - due controllati dai contendenti e quattro controllati dal computer. Nel bel mezzo dell'azione è possibile cambiare il personaggio utilizzato (utile se siete indecisi se pestare tutti quanti con Vegeta o se gustarvi la kamehame di Goku) e il proprio bersaglio.

Guardare una partita è come guardare un'OAV: ci sono persone che volano avanti e indietro, si sparano, si riempiono di cartelle sparandosi attraverso cielo e terra urtando alberi e montagne, Goku fa il Kaioh Ken, la sfera Genkidama e la Kamehame, Piccolo fa la sua Makanko Sappo e così via - tutto spettacolare, se bastasse assomigliare alla "fonte" questo DBZ sarebbe un capolavoro. Purtroppo non è così: un buon gioco deve anche essere giocabile, vario e divertente. Dragonball Z è invece troppo facile, troppo poco vario (uno dei numerosissimi personaggi vale l'altro, se non fosse per l'aspetto fisico e per l'apparenza delle mosse speciali) e soprattutto privo di un vero schema di gioco: è sufficiente avvicinarsi al computer, continuare a infilare combo e sbatterlo dentro una montagna per poi ricaricarsi di energia, inseguirlo e cominciare da capo. Insomma, come gioco si può dire che ci sono tante idee interessanti, ma la realizzazione vera e propria è quantomeno deludente: se avessero fatto qualcosa tipo Guardian Heroes (altrettanto spettacolare ma decisamente più giocabile) avrebbero ottenuto un gran gioco valido anche senza licenza ma con in più la forza dei personaggi di Dragonball a spingere all'inverosimile le vendite (cosa che accade già, però, qualità o non qualità). L'ennesima occasione sfumata della Bandai.

MA



| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ I personaggi sono resi davvero bene | 91 |
| SONORO<br>- Effetti fastidiosissimi<br>+ Voci digitalizzate dagli OAV | 71 |
| GIOCABILITÀ<br>- Difficile e incasinato all'inizio...<br>- Troppo semplice dopo. | 75 |
| LONGEVITÀ<br>+ Bisogna almeno vedere tutti i quadri<br>+ e tutti i personaggi... | 76 |
| BANDAI | 79 |

# PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| 3D LEMMINGS | 99.000 |
| A-TRAIN | 119.000 |
| ACTUA GOLF | 109.000 |
| ACTUA SOCCER | 109.000 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 119.000 |
| AGILE WARRIOR F-IIIX | 109.000 |
| AIR COMBAT | 109.000 |
| ALIEN TRILOGY | 109.000 |
| ALONE IN THE DARK | 119.000 |
| AQUANAUT'S HOLIDAY | 119.000 |
| BIG HURT BASEBALL | 99.000 |
| BRAINDEAD 13 | 119.000 |
| CAPTAIN TSUBASA | 159.000 |
| CHORO-O | 159.000 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 109.000 |
| CRITICOM | 109.000 |
| CYBER SLED | 99.000 |
| CYBER SPEED | 109.000 |
| CYBERIA | 119.000 |
| D | 139.000 |
| DEFCON 5 | 119.000 |
| DESCENT | 129.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 119.000 |
| DISCWORLD | 99.000 |
| DOOM | 109.000 |
| DOUBLE DRAGON | 159.000 |
| DRAGON BALL-Z 3D HYPER | 159.000 |
| DRIFT KING | 159.000 |
| EXTREME PINBALL | 119.000 |
| EXTREME SPORTS | 109.000 |
| FADE TO BLACK | 119.000 |
| FIFA 96 | 89.000 |
| GALAXIAN 3 | 109.000 |
| GALAXY FIGHT | 109.000 |
| GEX | 119.000 |
| GOAL STORM | 79.000 |
| HEBEREKE'S POPOITTO | 99.000 |
| HI-OCTANE | 109.000 |
| IMPACT RACING | 119.000 |
| IRON SLAM 96 | 159.000 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 99.000 |
| JUMPING FLASH | 99.000 |
| JUMPING FLASH 2 | 159.000 |
| JUPITER STRIKE | 109.000 |
| KILLEAK THE BLOOD | 109.000 |
| KILLING ZONE | 159.000 |
| KING'S FIELD | 119.000 |
| KRAZY IVAN | 99.000 |
| LOADED | 119.000 |
| LONE SOLDIER | 109.000 |
| MAGIC CARPET | 119.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 119.000 |
| MOTOR TOON G.P. 2 | 159.000 |
| NAMCO MUSEUM VOLUME 1 | 119.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 89.000 |
| NBA IN THE ZONE | 119.000 |
| NBA LIVE 96 | 119.000 |
| NEED FOR SPEED | 119.000 |
| NFL GAMES DAY | 109.000 |
| NFL QUARTERBACK 96 | 109.000 |
| NHL FACE-OFF | 119.000 |
| NOVASTORM | 89.000 |
| OFF-WORLD INTERCEPTOR | 79.000 |
| OLYMPIC GAMES | 119.000 |
| OLYMPIC SOCCER | 119.000 |
| PGA TOUR GOLF | 99.000 |
| PHILOSOMA | 119.000 |
| POED | 119.000 |
| POWER SERVE 3D TENNIS | 129.000 |
| PRIMAL RAGE | 129.000 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 109.000 |
| PUZZLE BUBBLE 2 | 99.000 |
| RACING SKIES | 119.000 |
| RAIDEN PROJECT | 99.000 |
| RAPID RELOAD | 99.000 |
| RAYMAN | 129.000 |
| REVOLUTION-X | 89.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 119.000 |
| RISE 2 RESURRECTION | 119.000 |
| ROAD RASH | 119.000 |
| SAILOR MOON SUPER-S | 159.000 |
| SHELLSHOCK | 129.000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 119.000 |
| SKELETON WARRIORS | 119.000 |
| SLAM'N JAM 96 | 99.000 |
| SPACE GRIFFON | 129.000 |
| STARBLADE ALPHA | 109.000 |
| STARFIGHTER 3000 | 119.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 119.000 |
| STREET FIGHTER MOVIE | 89.000 |
| TEKKEN | 119.000 |
| TEKKEN 2 | 169.000 |
| THEME PARK | 99.000 |
| THUNDERHAWK 2 | 129.000 |
| TOP GUN | 119.000 |
| TOPOLINO E LE AVVENTURE | 99.000 |
| TOSHINDEN | 89.000 |
| TOSHINDEN 2 | 119.000 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 99.000 |
| TOTAL NBA 96 | 119.000 |
| TRUE PINBALL | 119.000 |
| VAMPIRE HUNTER | 119.000 |
| WARHAWK | 109.000 |
| WARRIORS OF FATE 2 | 159.000 |
| WING COMMANDER 3 | 109.000 |
| WIPEOUT | 109.000 |
| WORLD CUP GOLF | 79.000 |
| WORMS | 109.000 |
| WWF ARCADE | 89.000 |
| X-COM | 119.000 |
| ZERO DIVIDE | 99.000 |
| ZOOP | 99.000 |

# SATURN

| | |
|---|---|
| ALONE IN THE DARK | 109.000 |
| ASTAL | 79.000 |
| BASE LOADED 96 | 129.000 |
| BLACK FIRE | 99.000 |
| BLAZING TORNADO | 79.000 |
| BUG! | 99.000 |
| CHAOS CONTROL | 99.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT | 79.000 |
| COLLEGE SLAM | 129.000 |
| CONGO THE MOVIE | 129.000 |
| CRITICOM | 119.000 |
| CYBERIA | 129.000 |
| CYBER SPEEDWAY | 119.000 |
| D | 129.000 |
| DARIUS GAIDEN | 89.000 |
| DARIUS GAIDEN 2 | 129.000 |
| DAYTONA USA | 99.000 |
| DEFCON 5 | 129.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.000 |
| DIGITAL PINBALL | 119.000 |
| DON PACHI | 129.000 |
| DRAGON BALL-Z | 119.000 |
| DRAGON BALL-Z 2 LEGEND | 139.000 |
| DRAGON FORCE | 129.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 119.000 |
| EURO 96 | 139.000 |
| FATAL FURY 3 | 159.000 |
| FIFA 96 | 119.000 |
| GALAXY FIGHT | 139.000 |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 119.000 |
| GUARDIAN HEROES | 99.000 |
| HANG-ON G.P. 95 | 99.000 |
| HI-OCTANE | 109.000 |
| INTERNATIONAL VICTORY GOAL | 99.000 |
| IN THE HUNT | 99.000 |
| IRON STORM | 129.000 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 99.000 |
| KEIOU YUGEKITAI | 129.000 |
| KING OF BOXING | 99.000 |
| KING OF FIGHTERS 95 | 159.000 |
| LUPIN THE 3RD | 119.000 |
| MANSION OF HIDDEN SOULS | 99.000 |
| MEGAMAN X3 | 149.000 |
| MINNESOTA FATS POOL | 99.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 89.000 |
| MYSTARIA | 89.000 |
| NBA ACTION 96 | 119.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 89.000 |
| NFL QUARTERBACK 96 | 99.000 |
| NHL ALL-STAR HOCKEY | 99.000 |
| OFF-WORLD INTERCEPTOR | 79.000 |
| OLYMPIC GAMES | 119.000 |
| OLYMPIC SOCCER | 119.000 |
| PANZER DRAGOON | 89.000 |
| PANZER DRAGOON ZWEI | 129.000 |
| PEEBLE BEACH GOLF | 109.000 |
| PUZZLE & ACTION | 129.000 |
| RACE DRIVIN' | 69.000 |
| RAYMAN | 119.000 |
| REVOLUTION-X | 99.000 |
| RISE 2 RESURRECTION | 119.000 |
| ROBOTICA | 99.000 |
| ROBO-PIT | 119.000 |
| ROMANCE 3 OF 4 KINGDOMS | 129.000 |
| SEGA RALLY | 129.000 |
| SHELLSHOCK | 99.000 |
| SHIN SHINOBI DEN | 79.000 |
| SIM CITY 2000 | 119.000 |
| SLAM'N JAM 96 | 99.000 |
| STARFIGHTER 3000 | 119.000 |
| STEAMGEAR MASH | 99.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 119.000 |
| STREET FIGHTER MOVIE | 79.000 |
| STREET FIGHTER 2 MOVIE | 79.000 |
| SWORD & SORCERY | 129.000 |
| THE HORDE | 109.000 |
| THEME PARK | 139.000 |
| THOR | 149.000 |
| THUNDERHAWK 2 | 99.000 |
| TITAN WARS | 119.000 |
| TOSHINDEN REMIX | 119.000 |
| TRUE PINBALL | 99.000 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 119.000 |
| VAMPIRE HUNTER | 129.000 |
| VICTORY GOAL | 69.000 |
| VICTORY GOAL 96 | 129.000 |
| VIRTUA COP/PISTOLA | 159.000 |
| VIRTUA FIGHTER | 69.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 119.000 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 99.000 |
| WING ARMS | 99.000 |
| WINNING POST | 119.000 |
| WIPEOUT | 99.000 |
| WORLD CUP GOLF | 119.000 |
| WORMS | 99.000 |
| WORLD SERIES BASEBALL | 99.000 |
| WWF ARCADE | 119.000 |
| X-MEN | 129.000 |

# SUPER-NES

| | |
|---|---|
| 90 MINUTES | 149.000 |
| AXELAY | 59.000 |
| BATTLE CLASH | 59.000 |
| CUTTHROAT ISLAND | 139.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 139.000 |
| DOOM | 119.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 139.000 |
| GHOUL PATROL | 69.000 |
| ILLUSION OF TIME | 69.000 |
| KID CLOWN | 69.000 |
| KILLER INSTINCT | 129.000 |
| LEGEND | 69.000 |
| NBA LIVE 96 | 139.000 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 139.000 |
| PHANTOM 2040 | 99.000 |
| PINK PANTHER | 79.000 |
| PIRATES OF DARK WATER | 69.000 |
| POP'N TWINBEE | 59.000 |
| PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY | 69.000 |
| PRIMAL RAGE | 119.000 |
| REAL MONSTERS | 119.000 |
| SECRET OF EVERMORE | 149.000 |
| SMASH TENNIS | 59.000 |
| SPAWN | 69.000 |
| SPINDIZZY WORLDS | 59.000 |
| STARWING | 69.000 |
| SUPER DROPZONE | 59.000 |
| SUPER MARIO KART | 99.000 |
| SUPER MARIO RPG | 159.000 |
| SUPER METROID DELUXE | 69.000 |
| SUPER PUNCH-OUT!! | 99.000 |
| SUPER R-TYPE | 59.000 |
| VORTEX | 69.000 |
| WEAPON LORD | 139.000 |
| WOLFCHILD | 69.000 |
| WORLD HEROES 2 | 139.000 |
| ZOOP | 99.000 |

# GAME GEAR

| | |
|---|---|
| AX BATTLER | 39.000 |
| BART VS. THE WORLD | 49.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | 49.000 |
| COOL SPOT | 49.000 |
| DEVILISH | 39.000 |
| DROPZONE | 39.000 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 39.000 |
| ERNIE ELS GOLF | 49.000 |
| FACTORY PANIC | 49.000 |
| FANTASY ZONE | 39.000 |
| FIFA SOCCER | 49.000 |
| FIFA 96 | 79.000 |
| G-LOC | 49.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 49.000 |
| HALLEY WARS | 49.000 |
| INCREDIBLE HULK | 49.000 |
| ITCHY & SCRATCHY | 49.000 |
| JUDGE DREDD | 49.000 |
| JUNGLE BOOK | 49.000 |
| LION KING | 49.000 |
| MADDEN 96 | 69.000 |
| MAN OVERBOARD! | 39.000 |
| MICKEY MOUSE 3 | 69.000 |
| OPERATION STARFISH | 49.000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 49.000 |
| POPILS | 49.000 |
| POWER RANGERS MOVIE | 69.000 |
| PRINCE OF PERSIA | 49.000 |
| REN & STIMPY | 49.000 |
| RETURN OF THE JEDI | 69.000 |
| RI-STAR | 39.000 |
| SHINOBI | 49.000 |
| SONIC CHAOS | 39.000 |
| SONIC SPINBALL | 59.000 |
| SONIC TRIPLE TROUBLE | 49.000 |
| SPEEDY GONZALES | 69.000 |
| SPIDER-MAN | 49.000 |
| STRIKER | 69.000 |
| SUPERMAN | 49.000 |
| SUPER MONACO G.P. | 59.000 |
| SUPER SMASH TV | 39.000 |
| TRUE LIES | 49.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | 39.000 |
| WOLFCHILD | 39.000 |
| X-MEN 2 | 69.000 |

**SIAMO CHIUSI DAL 9 AL 25 AGOSTO**

# MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| AGASSI TENNIS | 49.000 |
| ALIEN STORM | 39.000 |
| BATTLE FRENZY | 59.000 |
| BIG HURT BASEBALL | 89.000 |
| BLOODSHOT | 59.000 |
| CASTLEVANIA | 49.000 |
| CHUCK ROCK | 49.000 |
| DINO DINI'S SOCCER | 49.000 |
| DRAGON'S REVENGE | 49.000 |
| DYNAMITE HEADDY | 49.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 99.000 |
| ECCO THE DOLPHIN | 49.000 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 59.000 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 69.000 |
| FANTASIA | 69.000 |
| GARFIELD | 99.000 |
| GHOULS'N GHOSTS | 69.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 49.000 |
| HURRICANES | 49.000 |
| IMG TENNIS | 59.000 |
| INCREDIBLE HULK | 49.000 |
| INT'L SUPERSTAR SOCCER | 119.000 |
| JOE MONTANA 2 | 39.000 |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 69.000 |
| LETHAL ENFORCERS/PISTOLA | 99.000 |
| LHX ATTACK CHOPPER | 39.000 |
| LION KING | 99.000 |
| MADDEN 93 | 39.000 |
| MADDEN 96 | 79.000 |
| MEGA SWIV | 59.000 |
| MICKEY & DONALD | 69.000 |
| MICKEY MANIA | 69.000 |
| MICROMACHINES 2 | 59.000 |
| MICROMACHINES 96 | 99.000 |
| MIGHTY MAX | 49.000 |
| MOONWALKER | 39.000 |
| MS. PAC-MAN | 59.000 |
| MYSTIC DEFENDER | 39.000 |
| NBA LIVE 96 | 129.000 |
| NHL 96 | 109.000 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 99.000 |
| OTTIFANTS | 49.000 |
| PAC-PANIC | 59.000 |
| PAGEMASTER | 59.000 |
| PGA TOUR 96 | 79.000 |
| PHANTOM 2040 | 79.000 |
| PITFALL | 59.000 |
| PREDATOR 2 | 49.000 |
| PRIMAL RAGE | 69.000 |
| QUACKSHOT | 69.000 |
| REAL MONSTERS | 89.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | 49.000 |
| RI-STAR | 59.000 |
| SHAQ-FU | 49.000 |
| SKELETON KREW | 59.000 |
| SONIC 2 | 49.000 |
| SONIC & KNUCKLES | 69.000 |
| SPIDER-MAN | 49.000 |
| TOY STORY | 119.000 |
| WARLOCK | 59.000 |
| WINTER OLYMPICS | 69.000 |
| WONDER BOY 3 | 49.000 |
| WORLD CH'SHIP SOCCER 2 | 49.000 |
| YOGI BEAR | 69.000 |

# GAME BOY

| | |
|---|---|
| ALIEN 3 | 49.000 |
| ALLEWAY | 49.000 |
| ASTEROIDS/MISSILE COMMAND | 59.000 |
| BATMAN FOREVER | 59.000 |
| B.C. KID 2 | 69.000 |
| BUBBLE BOBBLE | 49.000 |
| COLLEGE SLAM | 69.000 |
| DEFENDER/JOUST | 59.000 |
| DONKEY KONG LAND | 69.000 |
| DR.MARIO | 49.000 |
| ELITE SOCCER | 59.000 |
| FIFA 96 | 69.000 |
| FOREMAN FOR REAL | 49.000 |
| GETAWAY HIGHSPEED 2 | 69.000 |
| GOLF | 49.000 |
| JETSONS | 59.000 |
| KID ICARUS | 49.000 |
| KILLER INSTINCT | 69.000 |
| LAMBORGHINI CHALLENGE | 69.000 |
| MADDEN 96 | 49.000 |
| MARIO & YOSHI | 49.000 |
| NBA LIVE 96 | 69.000 |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CH. | 59.000 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 79.000 |
| PAGEMASTER | 59.000 |
| PGA TOUR 96 | 49.000 |
| POCAHONTAS | 69.000 |
| QIX | 49.000 |
| STREET FIGHTER 2 | 69.000 |
| SUPER BATTLETANK | 49.000 |
| SUPER MARIO LAND | 49.000 |
| SUPER R.C. PRO-AM | 49.000 |
| TAZ-MANIA | 59.000 |
| TENNIS | 49.000 |
| TOY STORY | 69.000 |
| TRUE LIES | 49.000 |
| WARIO BLAST | 69.000 |
| WARIO LAND | 59.000 |
| WWF RAW | 49.000 |
| ZELDA | 59.000 |
| ZOOP | 59.000 |

**...OLTRE 2000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA!**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA**

**PER ORDINARE TELEFONARE AL 0362/23.81.48**

**VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI n.43**

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO | OFFERTA |
| ACC JOYPAD PAL | L. 69.900 |
| ACC LINK CABLE PAL | L. 53.900 |
| ACC MEMORY CARD PAL | L. 55.000 |
| ACC MOUSE PAL | L. 69.900 |
| ADIDAS POWER SPORT SOCCER | L. 95.000 |
| CHRONICIES OF THE SWORD | TELEFONARE |
| JAP TEKKEN 2 | DISPONIBILE |
| JAP SOUL EDGE | TELEFONARE |
| PAL PLAYSTATION | |
| PAL ACTUA GOLF | TELEFONARE |
| PAL ACTUA SOCCER | L. 79.900 |
| PAL AGILE WARRIOR F. 111X | TELEFONARE |
| PAL AIR COMBAT | L. 99.000 |
| PAL ALIEN TRYLOGY | L. 99.000 |
| PAL ALON IN THE DARK | OFFERTA |
| PAL AQUANAUTS HOLIDAY | TELEFONARE |
| PAL ASSAULT RIGS | L. 79.000 |
| PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL) | TELEFONARE |
| PAL BUST A MOVE 2 | L. 95.000 |
| PAL CHESSMASTER 3D | TELEFONARE |
| PAL CYBERIA | TELEFONARE |
| PAL CHRONICLES OF SWORD | TELEFONARE |
| PAL D | L. 109.000 |
| PAL DARK STALKER | TELEFONARE |
| PAL DAWN OF DARKNESS | TELEFONARE |
| PAL DESCENT | DISPONIBILE |
| PAL DESTRUCTION DERBY | L. 89.900 |
| PAL DISCWORLD | L. 99.000 |
| PAL DOOM | L. 79.900 |
| PAL EXTREME PINBAL | L. 96.000 |
| PAL FADE TO BIACK | L. 105.000 |
| PAL FIFA SOCCER 96 | L. 109.000 |
| PAL FRANK THOMAS BASEBALL | TELEFONARE |
| PAL GALAXY FIGHT | L. 109.000 |
| PAL GOAL STORM | L. 69.000 |
| PAL GT RALLY | TELEFONARE |
| PAL GUNSHIP 2000 | TELEFONARE |
| PAL HI-OCTANE | L. 109.000 |
| PAL HORNED OWI | TELEFONARE |
| PAL IMPACT RACING | TELEFONARE |
| PAL INCREDIBLE TOONS | TELEFONARE |
| PAL JUMPING FLASH | L. 69.000 |
| PAL KRAZI IVAN | L. 105.000 |
| PAL LOAD RUNNER | TELEFONARE |
| PAL LOADED | L. 69.000 |
| PAL MADDEN '96 | TELEFONARE |
| PAL MAGIC CARPET | L. 92.000 |
| PAL MIKIE MANIA | |
| TOPOLINO'S WILD ADVENTURE | L. 79.900 |
| PAL MORTAL KOMBAT 3 | L. 99.000 |
| PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1 | OFFERTA |
| PAL NBA IN THE ZONE | L. 123.000 |
| PAL NBA LIVE '96 | OFFERTA |
| PAL NFL QBC '96 | TELEFONARE |
| PAL NHL '96 | TELEFONARE |
| PAL OFF WORLD EXTREME | L. 69.000 |
| PAL OLYMPIC | TELEFONARE |
| PAL ON SIDE | DISPONIBILE |
| PAL PANZER GENERAL | TELEFONARE |
| PAL PARODIUS | L. 99.000 |
| PAL PHILOSOMA | L. 79.900 |
| PAL PGA '96 | OFFERTA |
| PAL PSYCHIC DETECTIVE | L. 69.000 |
| PAL RAYMAN | L. 109.000 |
| PAL RETURN TO ZORK | TELEFONARE |
| PAL RIDGE RACER | L. 59.000 |
| PAL RIDGE RACER REVOLUTION | L. 98.000 |
| PAL ROAD RASH | L. 99.000 |
| PAL ROBOPIT | TELEFONARE |
| PAL SIDE WINDER | TELEFONARE |
| PAL SPACE HULK | L. 115.000 |
| PAL SPLIT REALITIES | TELEFONARE |
| PAL STARBLADE ALPHA | L. 79.900 |
| PAL STARFIGHTER 3000 | DISPONIBILE |
| PAL STREET FIGHTER ZERO | L. 109.000 |
| PAL TEKKEN | L. 99.000 |
| PAL THE NEED FOR SPEED | DISPONIBILE |
| PAL THEME PARK | L. 109.000 |
| PAL TOP GUN | TELEFONARE |
| PAL TOSHINDEN | L. 69.000 |
| PAL TOSHINDEN 2 | OFFERTA |
| PAL TOTAL ECLIPSE TURBO | L. 79.900 |
| PAL TOTAL NBA | L. 99.000 |
| PAL TRACK & FIELD | TELEFONARE |
| PAL TRANSPORT TYCOON | TELEFONARE |
| PAL TRUE PINBALL | L. 109.000 |
| PAL TUNNEL B1 | TELEFONARE |
| PAL TWISTED METAL | L. 105.000 |
| PAL VARUNA'S FORCES | TELEFONARE |
| PAL VIEWPOINT | TELEFONARE |
| PAL VIRTUAL OPEN TENNIS | TELEFONARE |
| PAL WARHAMMER | TELEFONARE |
| PAL WAR HAWK | L. 89.000 |
| PAL WING COMMANDER 3 | OFFERTA |
| PAL WIPE OUT | OFFERTA |
| PAL WORLD CUP GOLF | TELEFONARE |
| PAL WORMS | OFFERTA |
| PAL WRESTLE MANIA | L. 89.900 |
| PAL X-COM | OFFERTA |
| PAL ZERO DIVIDE | L. 109.000 |

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

## SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| CONSOLE SUPERNINT. ITALIANA | L. 249.900 |
| 90 MINUTO | L. 129.000 |
| BIG SKY TROOPER USA | NOVITÀ |
| BOXING LEGEND | L. 69.900 |
| CASTLEVANIA 2-VAMPIRE KISS | L. 89.000 |
| CHRONO TRIGGER | DISPONIBILE |
| CUTTH ROAST ISLAND USA | NOVITÀ |
| DEEP SPACE 9 | TELEFONARE |
| DIDDY'S KONG QUEST (Donkey Kong Country 2) | L. 125.000 |
| DOOM | L. 109.000 |
| DOUBLE DRAGON | OFFERTA |
| EARTWORM JIM 2 | OFFERTA |
| FIFA SOCCER '96 | L. 125.000 |
| FINAL FIGHT 3 | OFFERTA |
| FOREMAN FOR REAL BOXING | NOVITÀ |
| FRANK TOMAS BIG HURT BASEBALL | TELEFONARE |
| ILLUSION OF TIME | L. 99.000 |
| INTERN. SUPER STAR SOCCER DE LUXE EDITION | L. 125.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL '96 | L. 146.000 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | TELEFONARE |
| KILLER INSTINCT PAL CD | OFFERTA |
| LADY STALKER USA | NOVITÀ |
| LOST VIKING II | TELEFONARE |
| MAGAMEN X 3 | TELEFONARE |
| MARVEL | TELEFONARE |
| MICROMACHINE 2 TURBO | TELEFONARE |
| MISSION IMPOSSIBILE | TELEFONARE |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. 95.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | DISPONIBILE |
| NBA GIVEN'N'GO | TELEFONARE |
| NBA LIVE '96 | L. 128.000 |
| NFL QUATERBAK CLUB '96 | TELEFONARE |
| NHL '96. | L. 129.000 |
| NINJA WARRIORS | TELEFONARE |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | DISPONIBILE |
| PINOCCHIO | TELEFONARE |
| POWER DRIVE | L. 105.000 |
| PREHISTORIK MAN USA | DISPONIBILE |
| RUN E GUN | NOVITÀ |
| SUPERBOMBERMAN 3 | DISPONIBILE |
| SUPER MARIO RPG | TELEFONARE |
| SUPER STAR WARS | L. 89.900 |
| TOY STORY | TELEFONARE |
| THE BRAINESS USA | NOVITÀ |
| THEME PARK | OFFERTA |
| URBAN STRIKE | DISPONIBILE |
| YOSKI 'S ISLAND | L. 119.000 |
| WATERWORLD | TELEFONARE |
| WILD GUNS | TELEFONARE |
| WORMS | TELEFONARE |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| MEGA MAN IV | L. 68.000 |
| MEGA MAN V | L. 75.000 |
| MADDEN '96 | L. 59.900 |
| NIGEL MANSELL'S-WORLD CHAMPIONSHIP | L. 59.900 |
| MICROMACINES 2 | L. 75.000 |
| WARIO LAND - SUPER MARIO LAND 3 | L. 69.900 |
| ASTERIX E OBELIX | L. 68.000 |

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| ACC SATURN CONSOLE | OFFERTA |
| ACTUA GOLF | OFFERTA |
| ALIEN TRYLOGI | TELEFONARE |
| ALONE IN THE DARK | L. 109.000 |
| BASKETBALL 3D | L. 109.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | L. 99.000 |
| CYBERIA | L. 105.000 |
| CRITICOM | TELEFONARE |
| DARIUS GAIDEN | TELEFONARE |
| DARKSTALKER | TELEFONARE |
| DAWN OF DARKNESS | TELEFONARE |
| DISCWORLD | TELEFONARE |
| EARTH WORM JIM 2 | L. 119.000 |
| EURO '96 | OFFERTA |
| FIFA 96 | L. 99.000 |
| F1 CHALLENGER | L. 105.000 |
| GALAXY FIGHT | TELEFONARE |
| GHEN WAR | TELEFONARE |
| GUARDIAN HEROES | L. 115.000 |
| HANGON GP 95 | L. 109.000 |
| JAP X-MEN | DISPONIBILE |
| JAP SEGA RALLY | DISPONIBILE |
| LOADED | TELEFONARE |
| MAGIC CARPET | L. 99.000 |
| MYSTARIA | L. 105.000 |
| MORTAL COMBAT 3 | TELEFONARE |
| N B A JAM T.E. | L. 99.000 |
| NHL '96 | L. 109.000 |
| PANZER DRAGON 2 | L. 99.000 |
| PUYO PUYO 2 | TELEFONARE |
| RAYMAN | L. 99.000 |
| RETURN TO ZORK | L. 109.000 |
| ROAD RUSH | TELEFONARE |
| SHINOBI X | TELEFONARE |
| SPACE HULK | L. 115.000 |
| THE KING OF FIGHTERS '95 | DISPONIBILE |
| THEME PARK | L. 109.000 |
| TRUE PINBALL | TELEFONARE |
| VAMPIRE HUNTER | L. 99.000 |
| VICTORY GOAL '96 | TELEFONARE |
| VIRTUAL FIGHTER 2 | L. 115.000 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | L. 109.000 |
| VIRTUA RANCING | L. 89.000 |
| VIRTUA COP + PISTOLA | L. 149.000 |
| WATERWORLD | TELEFONARE |
| WING ARMS | L. 109.000 |
| WINNING POST | L. 116.000 |
| WORMS | L. 115.000 |
| WRESTLEMANIA | L. 105.000 |

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| SONIC PRIFT RACING | TELEFONARE |
| FATAL FURY SPECIAL | TELEFONARE |
| TAZ | L. 45.000 |
| LES SCHTROUMPFS | L. 59.900 |
| JURASSIC PARK | L. 59.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 85.000 |
| FIFA '96 | L. 79.900 |

## MEGADRIVE

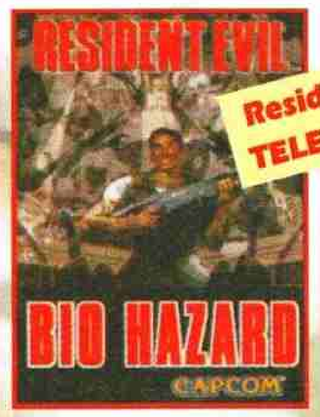
| | |
|---|---|
| CONSOLE MD II ITALIANA | L. 229.900 |
| BATMAN RETURN | L. 49.000 |
| B. LARA CRICKET '96 | TELEFONARE |
| COMIX ZONE | L. 109.000 |
| DEEP SPACE 9 | TELEFONARE |
| DESERT STRIKE | L. 40.000 |
| DONALD IN MODI MALLARD | L. 115.000 |
| EARTWORM JIM 2 | OFFERTA |
| ESWAT | L. 45.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. 25.000 |
| FIFA SOCCER '96 | L. 109.000 |
| FRANK THOMAS BIG HURT (BASEBALL) | TELEFONARE |
| GAJN GROUND | L. 35.000 |
| GARGOYLES | TELEFONARE |
| JONN MADDEN '96 (FOOTBALL) | L. 115.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | L. 45.000 |
| MICROMACHINES '96 | L. 109.000 |
| MISSIONE IMPOSSIBILE | TELEFONARE |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. 45.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | DISPONIBILE |
| NBA JAM JAP | L. 45.000 |
| NBA LIVE '96 | L. 119.000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB '96 | L. 126.000 |
| NHL HOCKEY '96 | L. 115.000 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | TELEFONARE |
| PETE SAMPRAS '96 | L. 109.000 |
| POCAHONTAS | DISPONIBILE |
| POWER DRIVE | L. 80.000 |
| RAMBO 3 | L. 25.000 |
| SOCCER ULTIMATE | L. 25.000 |
| SONIC 2 | L. 45.000 |
| SONIC THE EDGE HOG | L. 35.000 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | L. 119.000 |
| STORY OF THOR | L. 109.000 |
| SUPER SKID MARKS | L. 119.000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | TELEFONARE |
| TAZMANIA | L. 55.000 |
| THE OOZE | L. 105.000 |
| THEME PARK | OFFERTA |
| THERMINATOR | L. 35.000 |
| TIME KILLERS | TELEFONARE |
| TOY STORY | L. 119.000 |
| TOTAL FOOTBAL | L. 109.000 |
| THUNDER FORCE 4 | L. 40.000 |
| URBAN STRIKE | TELEFONARE |
| VECTOR MAN | L. 109.000 |
| WACHY RACES | TELEFONARE |
| WATERWORLD | L. 105.000 |
| WEAPON LORD | L. 109.000 |
| WORD CUP USA '94 | L. 45.000 |
| WORMS | L. 103.000 |
| WRESTLE WAR | L. 29.000 |
| X-MEN 2 | L. 99.000 |

INTERNATIONAL S.S. SOCCER DELUXE
TELEFONARE

**Tutti i giochi sono ORIGINALI**

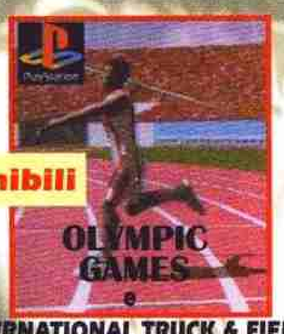
**Ordinare è facile:**
**✓puoi telefonare al 011/606.89.19**
**✓puoi faxare al 011/606.89.85**

**Disponibili anche novità per Game Boy e Game Gear e Neo Geo Cd**




Resident Evil
TELEFONARE

Spedizione **GRATIS** per acquisti di Software superiore a **L. 295.000**




Disponibili
INTERNATIONAL TRUCK & FIELD

**ULTRA 64 FINALMENTE DISPONIBILE**

*Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48*

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

**DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM**

**IMPORTANTE!!!**
**Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85**

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**Noo, mi è saltato il PC con la recensione di Titan Wars, fortuna che posseggo anche un Macintosh sul quale posso scrivere quest'articolo, ma ora figuriamoci se Alex mi crederà quando gli dirò il fattaccio... è una scusa che di solito uso almeno tre volte al mese...**

Qualche mese fa scrissi nella recensione di King of Fighters '95 per Saturn, che era uno dei giochi più convertiti dell'universo; ebbene, quando oggi sono arrivato in redazione e mi hanno fatto vedere questa versione per Game Boy, non mi sono stupito affatto, anzi, oserei dire che me l'aspettavo o, meglio, che me la meritavo: così la prossima volta imparo a parlare di conversioni. Dopo questa, comunque, non dovrebbero essercene altre a parte il Playstation e l'Ultra 64 (che ancora non si è visto). A proposito di console, qualcuno sa dove sia finito il Game Gear? È uscito di produzione? A me non sembrava un portatile poi così malvagio, a parte i consumi, naturalmente.

Insomma, stavamo parlando di King of Fighters '95 no? E allora parliamone: sig. King of Fighters, ha qualcosa da dire dall'alto dei suoi novantacinque anni? No, te lo dico io che non ha niente da dire, quindi passiamo alla descrizione di questo gioco, che è programmato davvero benone.

Prima di farlo, però, mi sembra giusto fare un accenno sulle regole di questa disciplina così inflazionata nel mondo videoludico: lo scontro nei picchiaduro canonici avviene contro un solo avversario (anche se uno dei primi picchiaduro, prevedeva la presenza di ben tre lottatori nell'area di gioco), che si deve prendere a mazzate nella maggior parte dei casi per due incontri; dopo averlo scassato per benino si passa al

successivo, e così via.
In questo gioco, però, le cose non vanno propriamente così: infatti, oltre all'opzione che ti permetterà di giocare nel modo sopraccitato, avrai anche la possibilità di scegliere tre personaggi a tuo piacimento, con i quali dovrai affrontare altri tre lottatori comandati dal computer. Naturalmente nell'area di gioco si combatterà sempre in due, ma non appena uno dei due lottatori verrà eliminato (al meglio di un solo round), subentrerà il secondo compagno, che con energia piena, affronterà il primo personaggio senza che questi abbia un incremento di energia (o meglio, gli aumenta di qualche pixel, giusto per dargli coraggio)... Insomma per farla breve alla fine vince chi ha eliminato tutti e tre i personaggi dell'avversario, chiaro no? Beh sinceramente non ho capito bene nemmeno io quello che ho detto, ma ormai la cosa sta diventando monotona.
Sempre parlando di lottatori, in questa versione i programmatori sono riusciti (anche se in effetti diminuendo il numero dei personaggi), a mantenere la stessa quantità di mosse e bene o male anche le stesse combinazioni per ottenerle; in questo modo, tutti gli amanti del coin-op avranno un motivo in più per evitare di spendere cinquecento lire, dopotutto la differenza estetica non è poi così marcata. o sbaglio?
Di cosa potrei parlare ora? Boh, tu forse non te ne rendi conto, ma noi poveri redattori abbiamo degli spazi da rispettare, e anche se il margine è abbastanza elastico, non possiamo sgarrare di molto; è un po' come quando alle medie la maestra mi diceva di fare un tema in trenta righe: non ce la facevo mai e mi prendevo gravemente insufficiente - non c'è niente da fare, io con le costrizioni proprio non vado d'accordo (in realtà non è vero, ma devo pur giustificare la mia incapacità a rientrare negli spazi)
Ad ogni modo, visto che proprio non c'è verso di cavare un buco dal ragno (o qualcosa del genere), lasciamo perdere, dopotutto sono le quattro del mattino e mi devo alzare fra quattro ore; passerei quindi direttamente alla grafica, sulla quale non mi posso dilungare più di tanto (non per altro, ma non lascia molto spazio alle congetture tecniche): diciamo che gli sprite sono ben definiti (nel complesso si distinguono tra loro) e di buone dimensioni rispetto alla grandezza del video. Anche gli scenari non sono malvagi, molto particolareggiati e pieni di colori.. Beh forse sto un po' esagerando

Per quanto riguarda il divertimento, non ci si può certo lamentare, sia perché le mosse sono parecchie e quindi aggiungono anche un po' di varietà, e sia perché la difficoltà, le collisioni e soprattutto la possibilità di giocare in due con due Game Boy (e naturalmente due cartucce), garantiscono un divertimento di grande spessore.
Se in definitiva cercavi un ottimo gioco per passare qualche ora di sana violenza, soprattutto senza andare in discoteca, che per esperienza sono più le botte che prendi che quelle che dai, questo gioco fa al caso tuo. Se invece sei un pacifista convinto, compra questo gioco e ricrediti, almeno videoludicamente.

Raffaele Sogni

**GAME BOY**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Nel complesso ben definita.<br>+ Buone le animazioni. | 90 |
| **SONORO**<br>+ Funzionale, ma niente di più. | 80 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ In due con due Game Boy, il top.<br>+ Da soli comunque parecchio spassoso. | 92 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ Tre livelli non saranno tanti, ma possono bastare.<br>+ In due non finisce mai. | 90 |
| GLOBALE | 91 |

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1/2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | - |

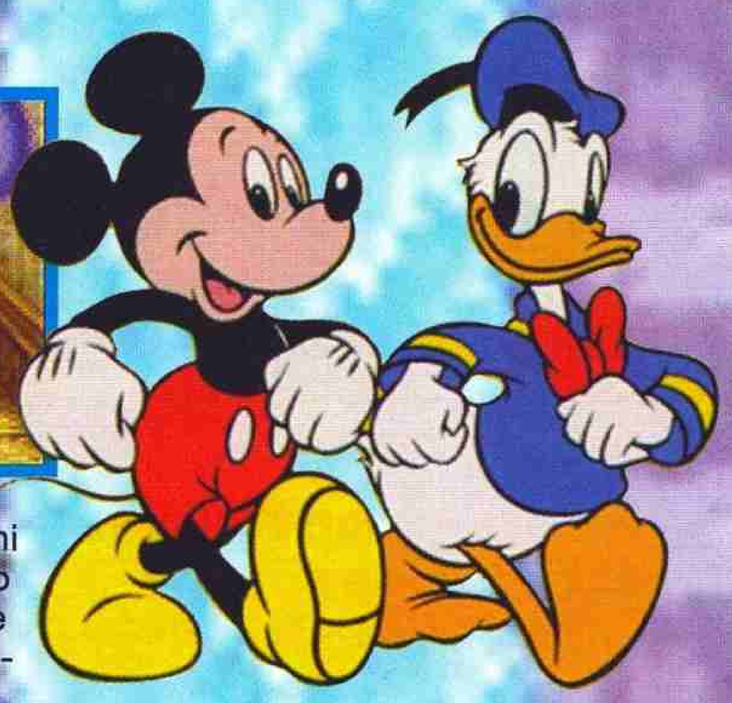
**Tanti auguri a me, tanti auguri a me, tanti auguri a meee, tanti auguri a meee! Perché sono un bravo ragazzo, perché sono un bravo ragazzo, perché sono un bravo ragazzooo... nessuno lo può negar, nessun**

Ebbene sì, oggi dodici giugno è il mio compleanno; come passa il tempo, mi sembra ieri che avevo vent'anni, e invece oggi, ne ho ben ventuno. Sono tanti eh? Beh, considerato che tutti continuano a dire che mentalmente ne dimostro dodici, non è male. Ad ogni modo, anche quest'anno è fatta, e l'anno prossimo, beh, vedremo.
Questo mese, per la serie non è tutto topo ciò che luccica, mi trovo qui a recensire un gioco sulla pantegana più odiosa della storia dell'universo; fortunatamente, in questo Mickey Mouse ecc. ecc., si può anche scegliere di utilizzare Paperino, una figura molto più simpatica e almeno un po' meno perfettina.

# MICKEY MOUSE IN LAND OF ILLUSION 3

Che ne dici ora di parlare un po' del lato tecnico del gioco? Dopotutto, dopo tutte (uhm c'è qualcosa che non funziona) queste idiozie, mi sembra giusto parlare un po' seriamente. Come hai detto? Le idiozie non le ho ancora dette ed è ancora troppo presto per parlare di giudizi? Ma dai, è tardi, e mi devo vedere la gara quattro dell' NBA in santa pace (quando si dice attaccamento al lavoro) - no eh? Vabbè, ci penseremo poi.

Tirando un po' di conclusioni sull'andamento del mercato per SNES, bisogna ammettere che dopo qualche mese di incredibile crisi, la piattaforma a sedici bit della Nintendo sembra essersi stabilizzata: i giochi che



escono non sono certo tanti, ma di indiscutibile qualità. Credo in definitiva che sia questo il miglior momento per comprarsi un Super Nintendo, sia considerando il background videoludico e sia perché credo che abbia ancora parecchio da dire e da insegnare alle console dell'ultima generazione.
La storia che ha spinto Topolino e Paperino a cimentarsi in una missione suicida come questa, proprio non la conosco, ho il sospetto che Paperina e Topolina siano state rapite, ma non ne sono sicuro e non sono abituato ad accusare delle persone senza avere le prove, quindi per quello che mi riguarda, i due divi se ne vanno in giro solo per sfasciare un po' di mondo.
Strutturalmente il gioco è decisamente canonico, quindi ti evito di parlare di aria fritta; molto bella e abbastanza poco vista è invece l'idea di travestire i due protagonisti a seconda del livello in cui si trovano: per esempio, nel livello della foresta saranno vestiti da boscaioli (con tanto di laccio da scalata), in quello medioevale da cavalieri, ecc.; i costumi, però, non vanno persi col l'avanzare della partita, quindi potranno essere utilizzati in qualsiasi momento si voglia, dando così la possibilità di creare una strategia di gioco nel complesso molto elaborata.
Adesso è arrivato il momento di parlare del lato tecnico del gioco vero? Beh, meno male, cominciavo a pensare (cosa per me molto pericolosa perché non ci sono abituato) che non ne avrei nemmeno accennato.
Io direi di cominciare con la giocabilità, e visto che su queste pagine comando io, naturalmente se si escludono nell'ordine l'onnipotente editore, e i meno potenti ma sicuramente molto più cattivi Alex e Marco; visto comunque che in questo momento sono in completa solitudine... [È quello che credi tu... NdAlex].
Ebbene la giocabilità si attesta a livelli decisamente alti, sia perché è molto raro avere la possibilità di giocare in due contemporaneamente a un platform game, e sia perché anche da soli garantisce un divertimento costante fino alla fine (non si sa be-

ne di cosa... fai un po' te, del gioco, dell'umanità, delle vacanze, ecc.).
La possibilità poi di poter cambiare il costume (e quindi anche le caratteristiche) del proprio personaggio in base alle situazioni, è stata veramente un'idea geniale, che comunque aveva già avuto modo di essere collaudata nei precedenti episodi di questo prodotto... comunque una gran bella cosa.
Per il resto tutto ok (o quasi), le varie piattaforme si centrano abbastanza facilmente, così come è

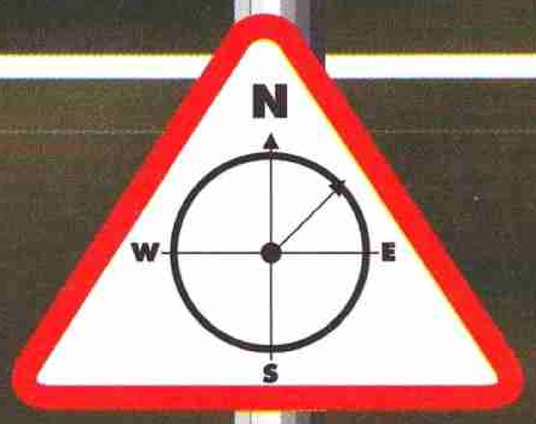
**MA** I giochi di questo tipo probabilmente vengono fatti in un qualche stabilimento segreto, dove versano un chissà quale composto in uno stampino, ne fanno un po' di copie e poi le dipingono tutte in maniera differente. Abbiamo così Land of Illusion, Land of Illusion 2 e Land of Illusion 3 - cambia solo il numero alla fine. Non fraintendetemi: questo ennesimo episodio delle avventure del ratto gigante e del suo amico pennuto è giocabile, divertente e curato esattamente come gli altri due. Anche perché in sostanza è sempre lo stesso gioco: cambiate un po' di grafica, frullate assieme i livelli, inventate nuovi travestimenti et voilà...

complicato eliminare i nemici, non si sa infatti per quale motivo ci si va sempre a impastare contro; in effetti, se ci si fa caso, alla lunga, questa eccessiva combattività degli sprite avversari da un po' sui nervi, sia perché appunto so-

no furbi come delle volpi e sia perché si riformano non appena escono dal video (quindi quando per qualche motivo si deve tornare indietro, ce li si trova ancora lì che ti aspettano con la bava alla bocca).
La grafica se la cava più che discretamente: certo, non sarà ai livelli idilliaci di Donkey Kong Country o del più recente Super Mario RPG, ma fa il suo bel lavoro, offrendo uno scrolling non fluidissimo nelle azioni più incasinate, ma comunque perfetto in tutte le altre, che poi sono anche il novanta per cento.
I due personaggi principali sono davvero molto ben disegnati - certo, continuo a confermare la mia antipatia verso Topolino, ma è innegabile che in alcune fasi sembri quasi di assistere a un cartone animato. Di Paperino invece, è quasi inutile parlare: è un vero mito, sia nelle animazioni (bellissimo quando viene colpito e si arrabbia come una bestia... quasi come un papero) che nei costumi che indossa: quelli di Topolino sono belli e stirati, quelli di Paperino, invece, sembrano quelli di un barbone che si è rimpicciolito durante la notte... troppo belli.
Il sonoro proprio non me lo ricordo... un attimo che me lo vado a sentire (pausa); OK, anche in questo caso ho sentito di meglio, ma si fa ascoltare; non fa venire insomma voglia di abbassare il volume. Gli effetti, in compenso, sono davvero uno spasso, specialmente quelli di Paperino (lo so, sono ripetitivo, ma checcepossofa'?), che ricalcano suono dopo suono i più grandi effetti Disney.
Infine la longevità si attesta a livelli abbastanza alti grazie alla già enunciata presenza dei due giocatori in contemporanea e su un'elevata difficoltà, che però, pur avvicinandosi molto al limite, non arriva mai ad essere frustrante.
In definitiva, un buon platform game, divertente e simpatico, di quelli insomma che si consigliano per passare il tempo tra una partita a Super Mario RPG e una a Donkey Kong Country 2.

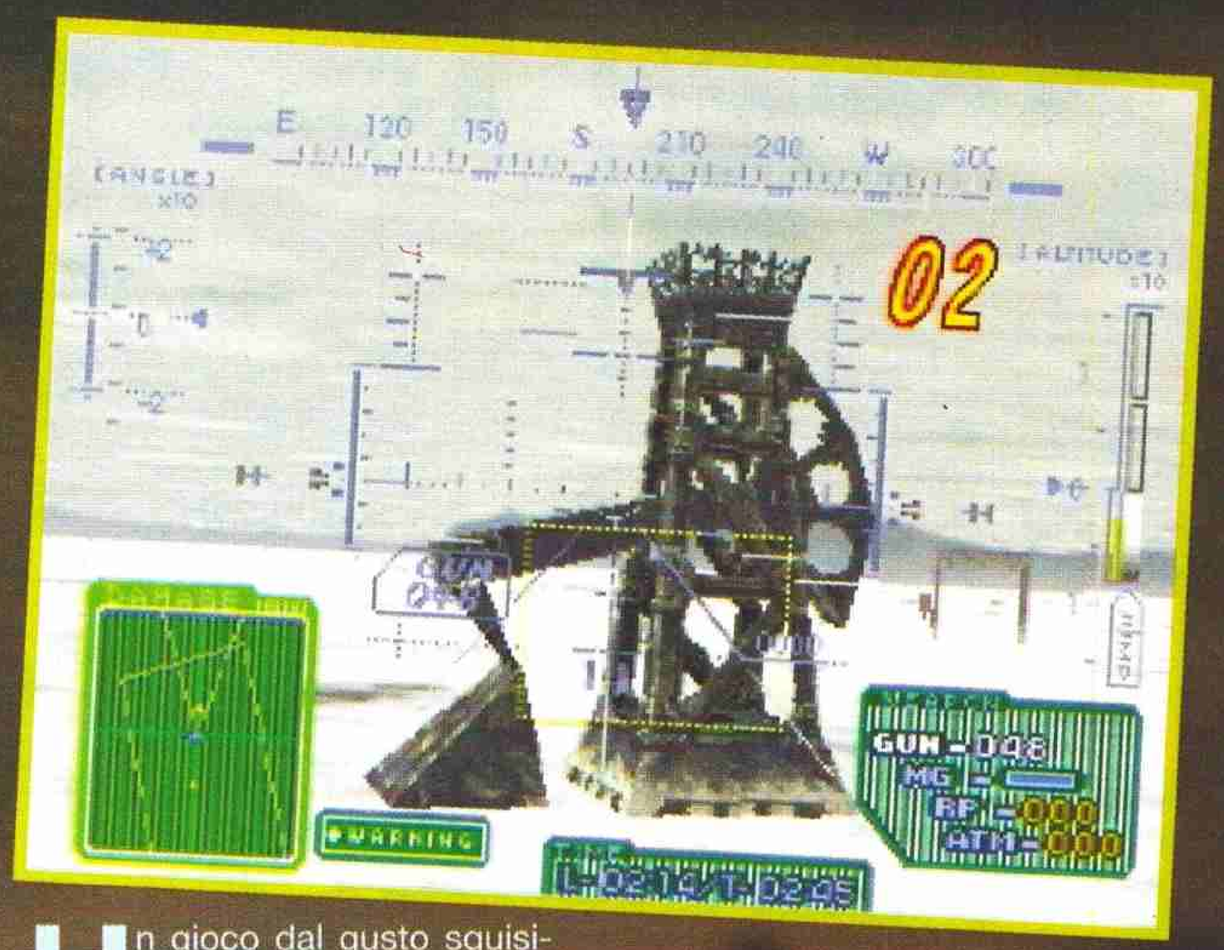
Raffaele Sogni

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Più che dignitosa in tutti i suoi aspetti. | 90 |
| SONORO<br>+ Gran begli effettoni.<br>+ Musiche ascoltabili. | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+ In due ci si diverte il doppio.<br>- A volte un po' troppo difficile. | 92 |
| LONGEVITÀ<br>+ In due dura il doppio (non è vero, ma quasi).<br>+ Abbastanza difficile per durare parecchio. | 91 |
| DISNEY | 91 |




# 92

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI 1 | 1 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

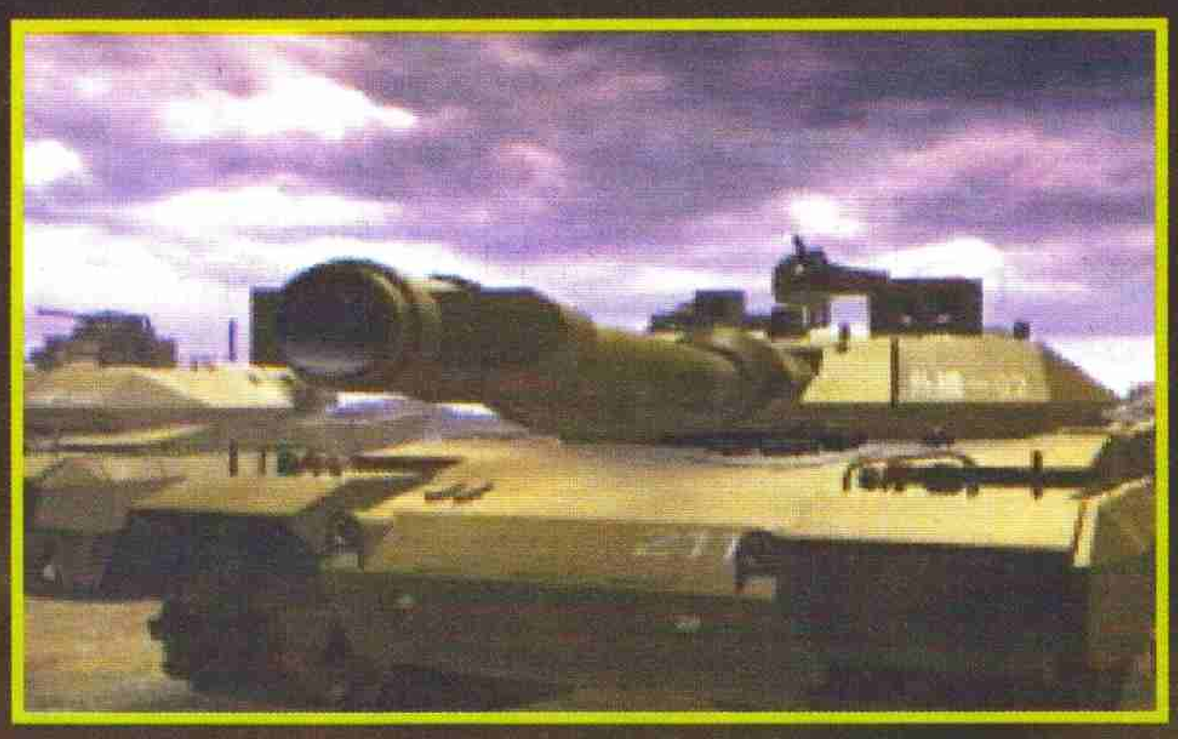


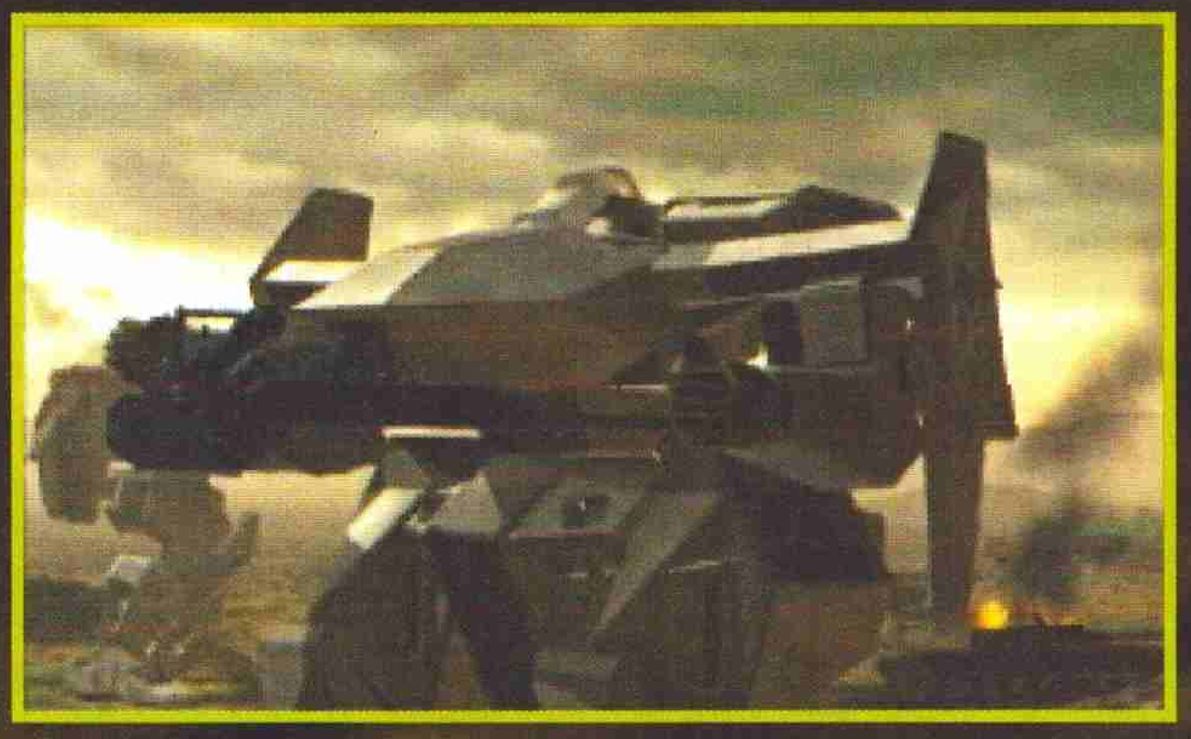

**"Bombardammo quella collina per ore. Alla fine sapeva...sapeva di vittoria" (Robert Duvall - Apocalypse Now)**

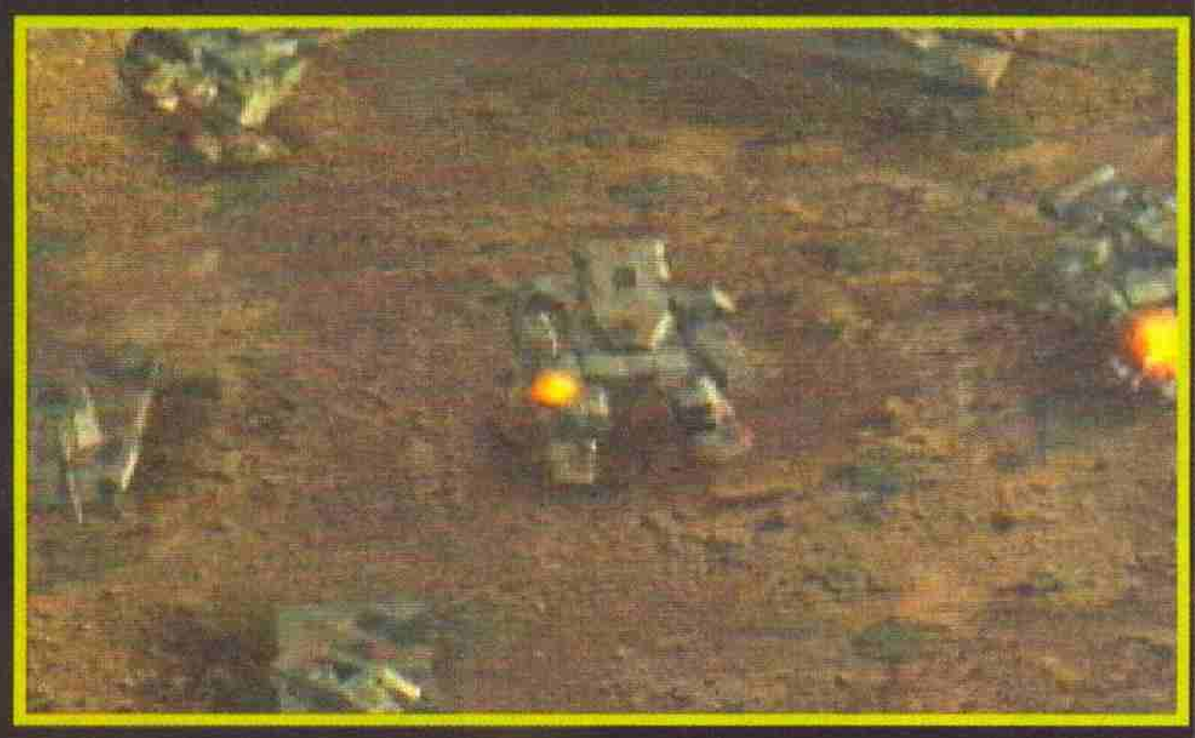
Un gioco dal gusto squisitamente tattico, dove non si tratta di picchiare solamente un robottone, quanto di compiere una missione (spesso articolata su più segmenti operativi), nell'ambito di un quadro d'operazioni ben più ampio e vasto: una vera e propria campagna militare. E a supportare una simile atmosfera abbiamo anche un interessante background, una situazione geopolitica di tutto rispetto, irrealizzabile solamente nei nostri desideri, dato che le sue premesse sono fin troppo documentate dai nostri telegiornali: è l'anno 2015 e gli equilibri mondiali si sono spostati drasticamente, così che la nuova linea di confine non è più il saliente est-ovest, nel quadrante centro-europeo, quanto le vaste, ampie distese dell'Asia, calderone di popoli in fermento. Una serie di eventi (ai posteri stabilire quanto fantascientifici) ha piegato il mondo, mettendolo in ginocchio sul baratro di una nuova crisi energetica, ambientale e alimentare. Masse di popoli, milioni di disperati, stanno facendo sentire il proprio peso in Africa e nel resto dell'emisfero meridionale, un fenomeno le cui onde d'urto si stanno ripercuotendo ovunque. Le vecchie alleanze sono in frantumi e dalle loro ceneri ne sono sorte di nuove. A ovest della Siberia troviamo l'Unione PanEuropea, con al proprio vertice le grandi nazione europee.

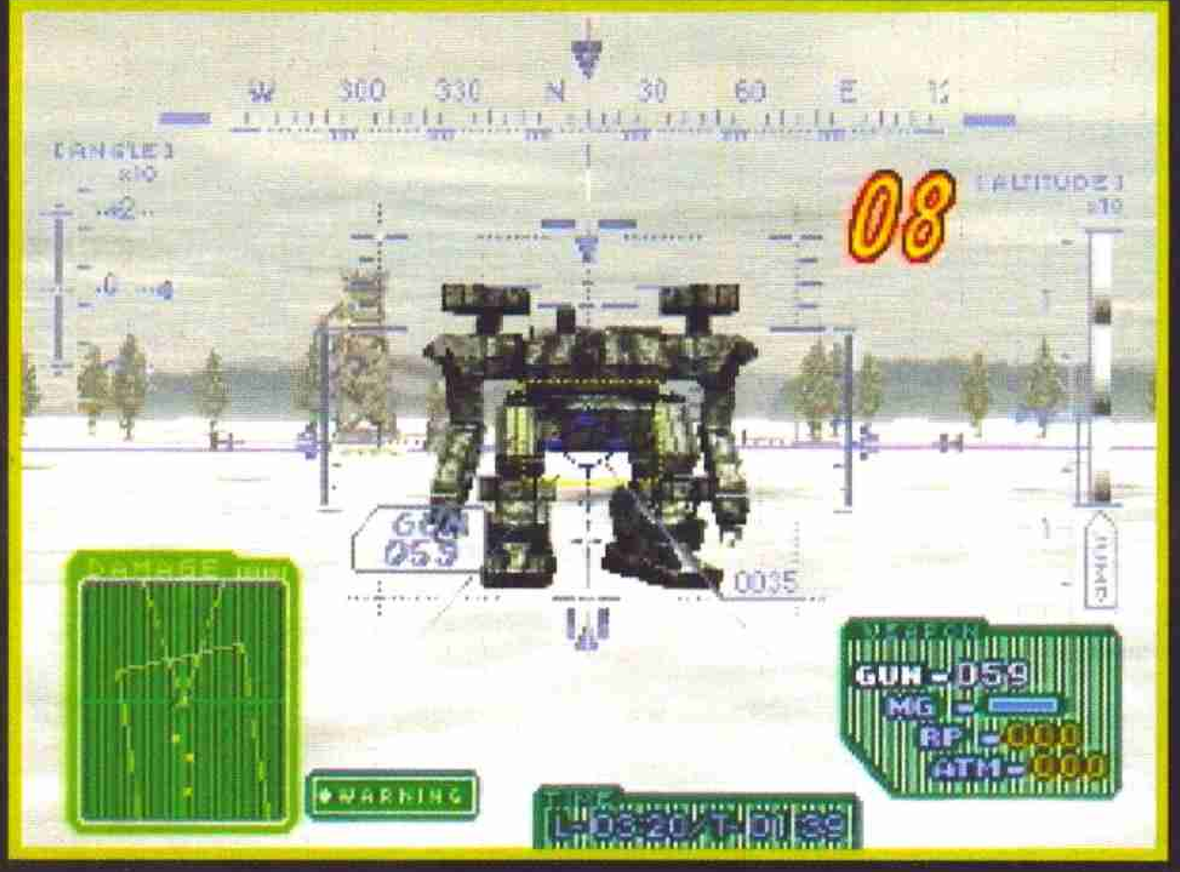
# GUNGRIFFON
## THE EURASIAN CONFLICT

Antagonista è la Comunità Pacifico-Asiatica, fondata dall'unione Nippo-Americana. Queste sono la scacchiera e le pedine di un gioco la cui posta in palio è la sopravvivenza del vincitore e la segregazione al ruolo di gregario per lo sconfitto (a meno che il Fato non abbia in serbo un destino ancor peggiore).
Gun Griffon è il gio-





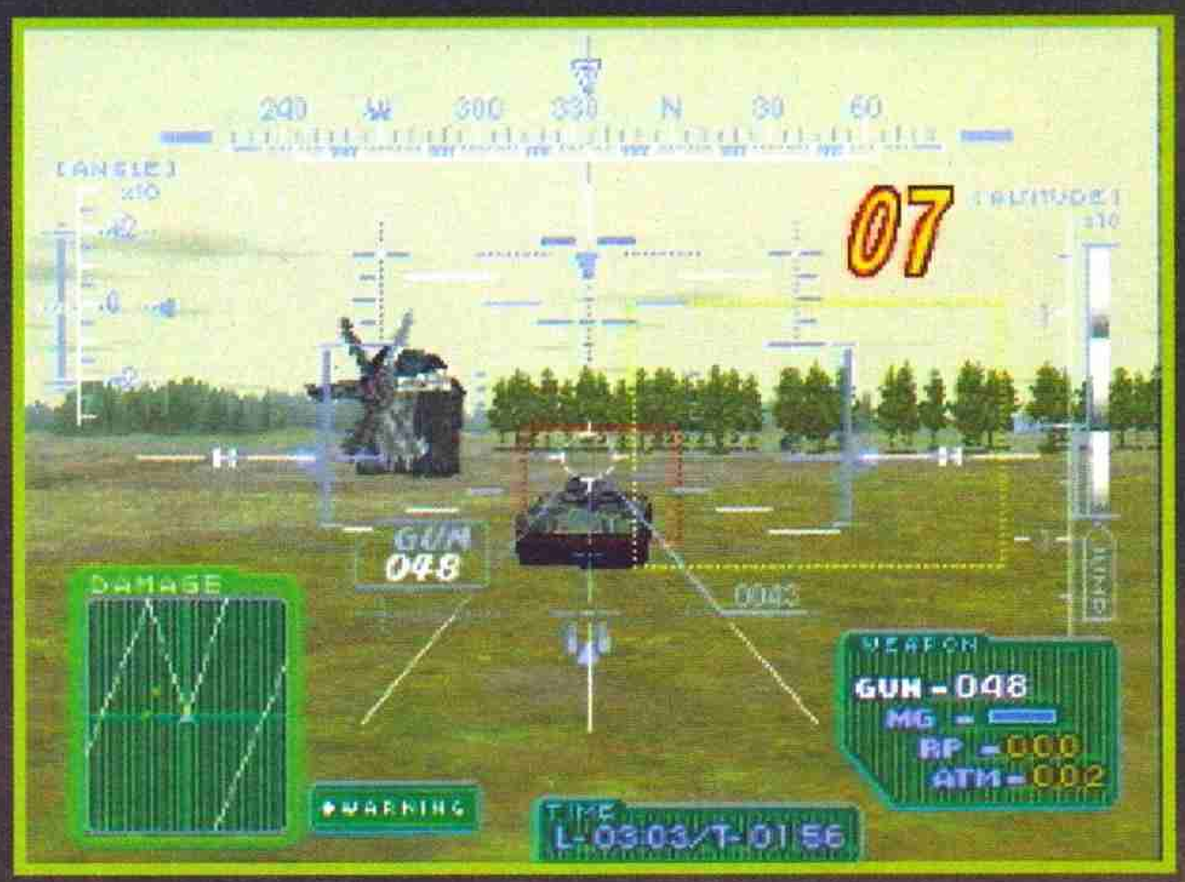


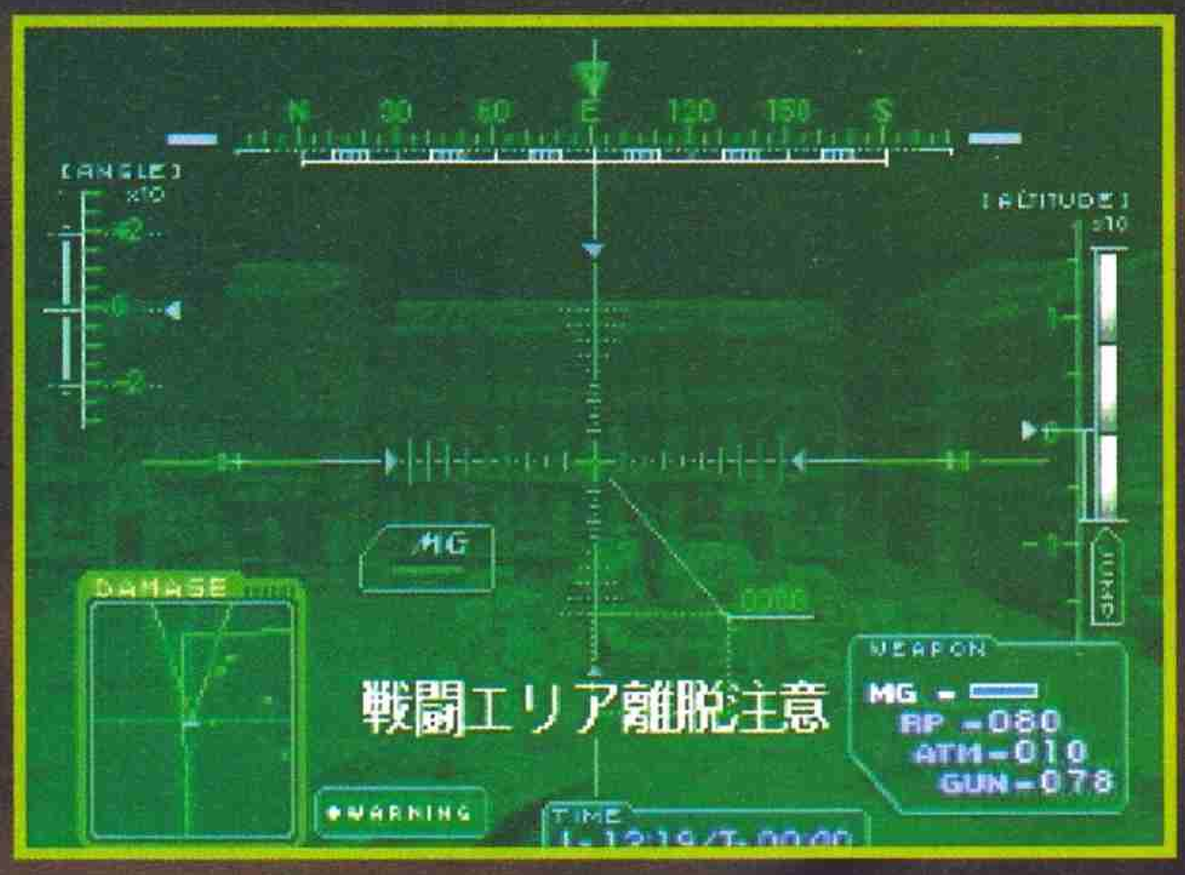


co che narra di questo conflitto, una lotta il cui combattimento è visto dall'interno dell'abitacolo di un Mech da combattimento Nippo-Americano: un colosso di 15 metri capace di muoversi a velocità considerevoli sfiorando la superficie del terreno, o spiccando balzi prodigiosi, tanto da equipararlo tatticamente a un elicottero. Si tratta di un mezzo dalla grande versatilità, armato con una gamma di sistemi d'arma che lo rendono aggressivo nei confronti di qualunque avversario: un cannone, un mitragliatore, dei missili anticarro e un dispenser di granate.

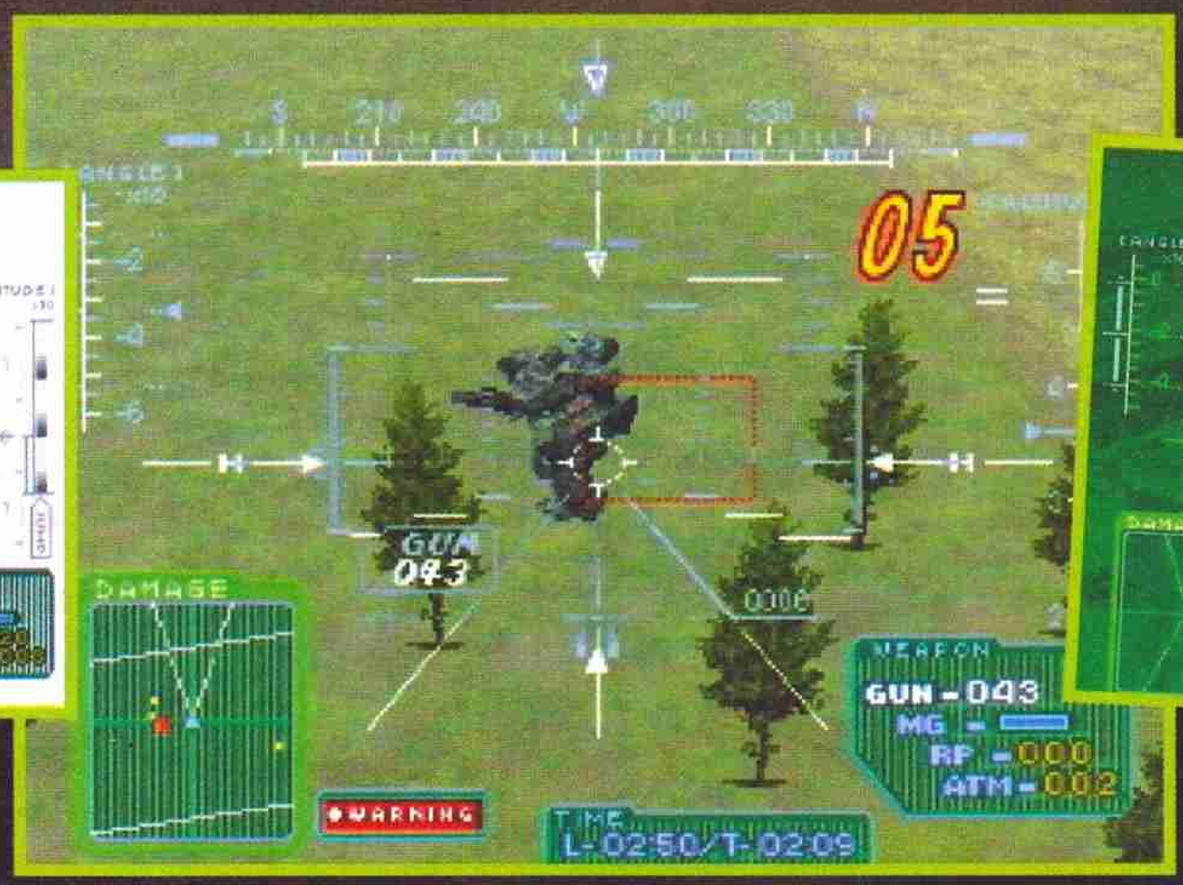
La visione, come detto precedentemente, è in soggettiva: una visuale dall'interno del cockpit, con lo schermo letteralmente saturo di dati, informazioni e tracciati tattici. Lo status della corazzatura è dato dal colore della cornice che racchiude il display tattico, in basso a sinistra; potenza del motore e capacità dei jet sono dati da un indicatore in alto a destra; status del munizionamento e arma attivata sono informazioni reperibili da una griglia in basso a destra. Per ciascuna arma cambia il selettore di mira, ma non il sistema di acquisizione dei bersagli, la pericolosità dei quali è espressa dal display tattico, e la cui vicinanza è data da tracce colorate che si sovrappongono alle loro immagini nella visuale da combattimento.

Gun Griffon è veloce e letale: esistono quattro modi per concludere una missione e solo uno è positivo. Il primo (il più frequente) è non riuscire a completare la propria missione, un fato molto plausibile, quando questa non prevede solo l'annientamento delle forze avversarie, ma anche il conseguimento di obiettivi tattici come lo scortare un convoglio o proteggere un paio di elicotteri. Il secondo sistema per riuscire a non completare la missione è, ovviamente, quello di farsi distruggere, e su questo argomento eviteremo di spendere parole, visto il tema particolarmente infausto per chi si appresta a giocare. Terzo sistema è quello peculiare di lasciare l'area di operazioni, i cui confini sono tracciati esclusivamente da un rettangolo luminoso all'interno del display tattico. Spesso e volentieri, nella foga dello scontro, capita di avvicinarsi pericolosamente a questi limiti "valicabili": un cicalino di allarme risuonerà allora per riportarci con i piedi per



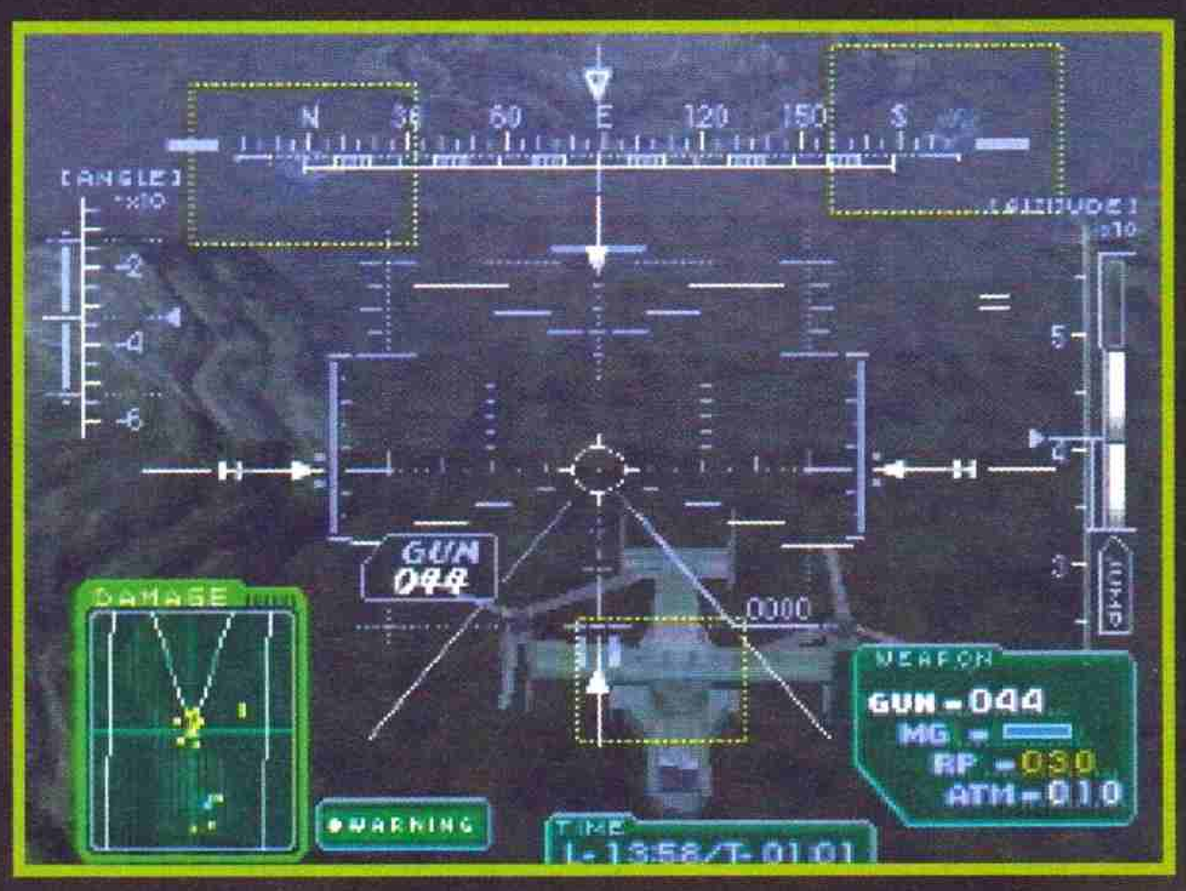




terra.
L'ultimo modo per concludere una missione è quello dannata-

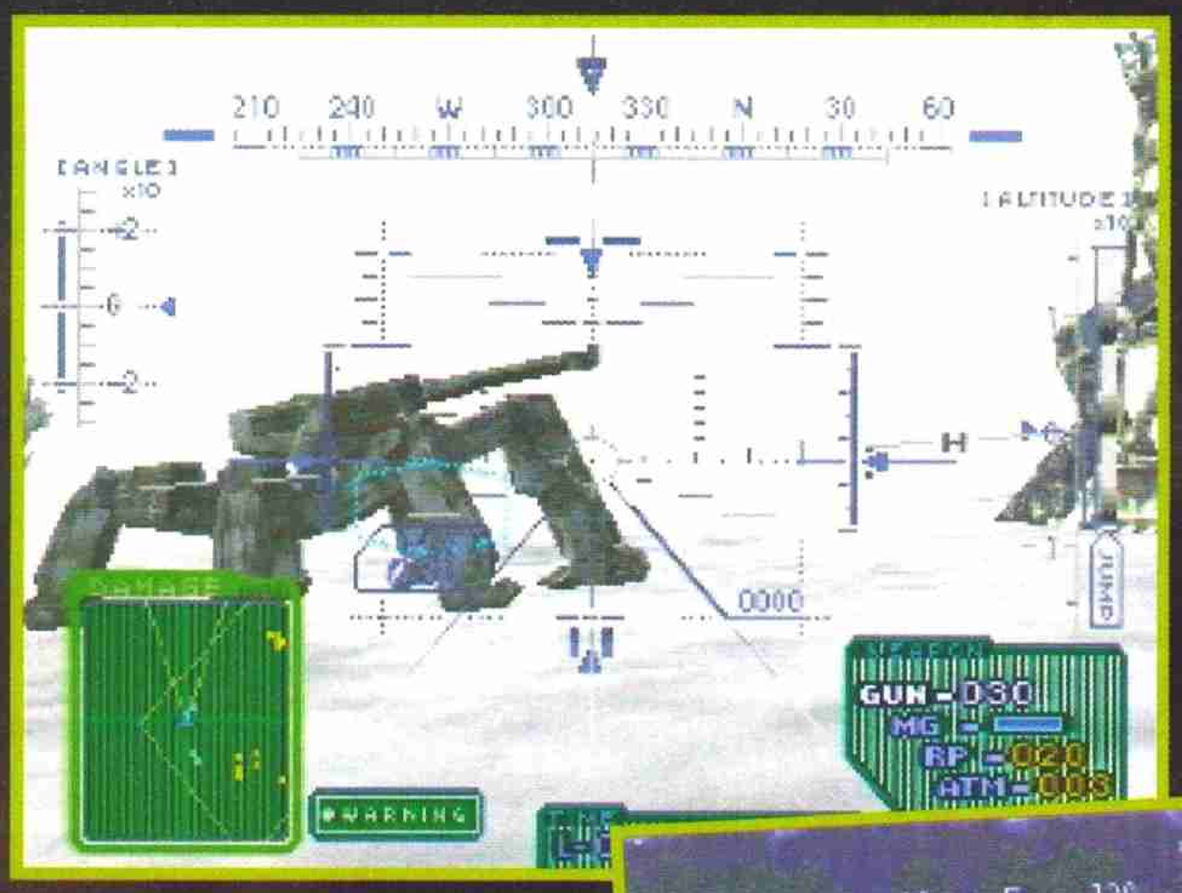


davvero duri e corazzati, ma attenzione ai cingolati, solo perché non hanno due gambe non devono certo essere sottovalutati. Le formazioni nemiche (e quelle amiche) non sono solamente pez-

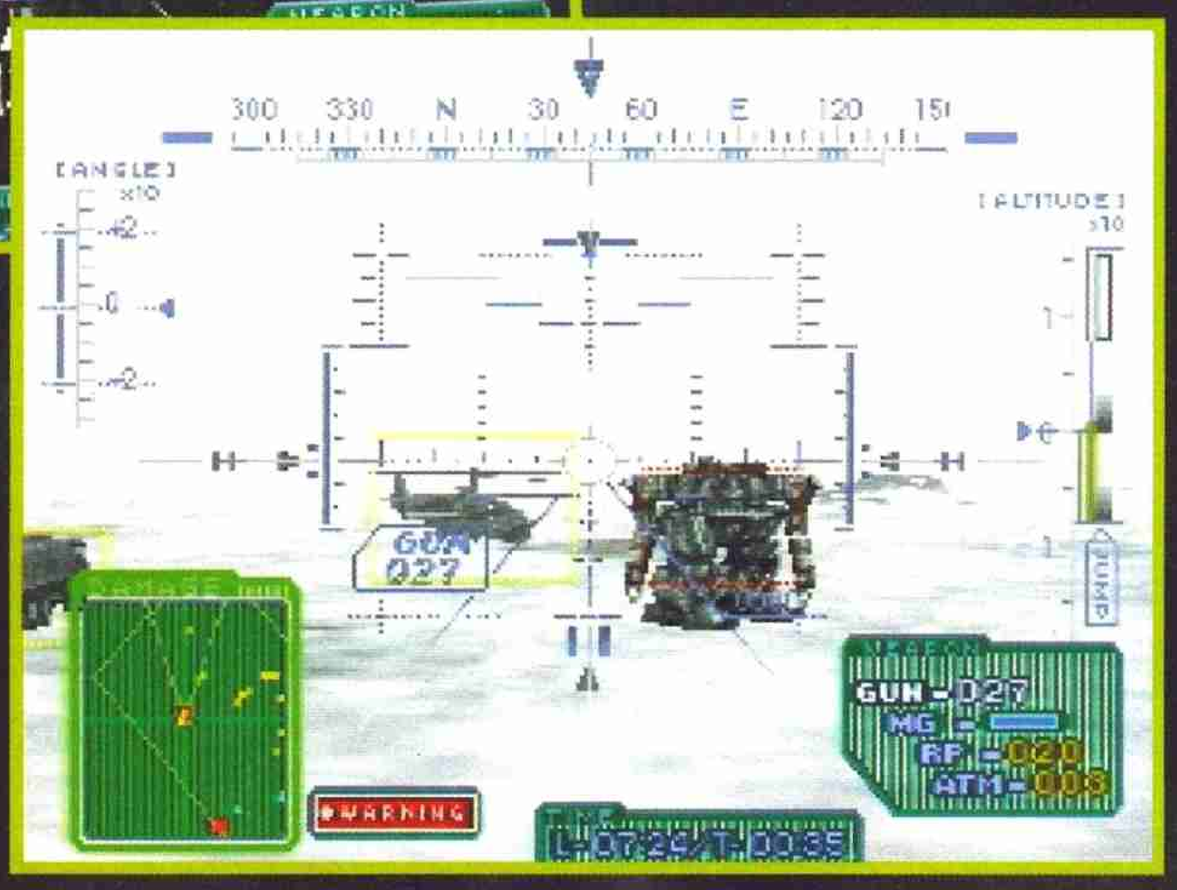
mente duro di riuscire a portarla a termine. Come dovrebbe essere trapelato da quanto detto precedentemente gli scenari sono quanto mai vari e tattici: si va dall'annientamento di ogni opposizione alla distruzione di un treno, dalla scorta a un convoglio alla difesa di un cargo, ma questi, ovviamente, sono solo alcuni dei dieci scenari. L'ultimo... è un'incursione nel cuore tenebroso del-



le forze nemiche, una vera corsa contro il tempo.
Il combattimento è veloce e pericoloso, i Mech avversari sono zi di acciaio disposti casualmente sul campo, si tratta di gruppi di mezzi con scopi ben precisi, che vanno dalla difesa all'attacco di



un obiettivo, alla soppressione del fuoco nemico. Se, per esempio, deciderete di trovarvi un posticino tranquillo da qualche parte in zona d'operazioni, potrebbe benissimo capitare che la missione vada avanti senza di voi: non illudetevi! Ciò non vuol dire che qualcuno la vincerà per voi (il vostro schieramento è sempre in inferiorità numerica), ma solo che qualcuno ve la farà sicuramente pagare cara.
Parliamo della grafica. Davvero interessante: il realismo e la fedeltà dei mezzi impiegati in battaglia sono molto alti. Divertitevi (se potete) a cercare di riconoscere i mezzi impiegati dagli opposti schieramenti, vi sarà possibile riconoscere degli Hokum, degli Apache, dei blindo Centauro degli M1-A1, M2 Bradley, BMP: un vero campionario fieristico del "corazzato e cattivo". Una nota: gustatevi la intro, c'è davvero di che rifarsi gli occhi.
Le animazioni durante il combattimento sono fluide e realizzate con una cura tale che risulta facile perdercisi, l'unico rimpianto è che il monitor copre solo un arco visivo troppo ristretto per le situazioni in cui vi troverete e spesso vi troverete a cercare i "banditi" al di là delle pareti dello schermo.



Sparare con le armi di bordo è una cosa che sicuramente dà soddisfazione, e niente è più gratificante della voce che annuncia "Mission Complete".
Gun Griffon è un gioco capace di catturare, di esaltare e di incollare a quella dannata poltrona, facendo sudare lo stesso joypad. I dettagli abbondano, e tutto, ma davvero tutto collabora a rendere il gioco gustosissimo. Una nota: la configurazione del terreno, la visibilità e le condizioni atmosferiche non sono solo informazioni gratuite, sono veri parametri che influenzano le operazioni militari.
È sicuramente uno dei giochi più divertenti del suo genere - e qui va inserito un doveroso appunto: se siete appassionati di questo tipo di giochi vi farà impazzire, se non lo siete vi divertirà, ma se li detestate non sprecate tempo e denaro.

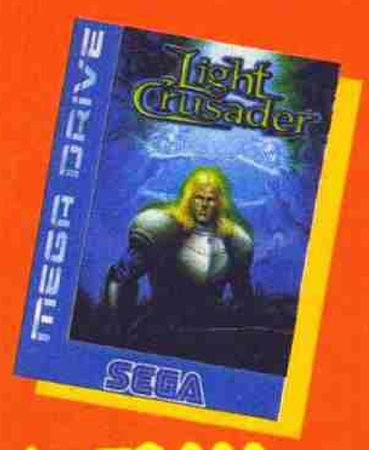
Christian Antonini

**SEGA SATURN**

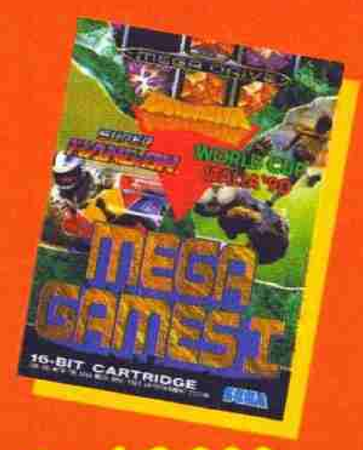
| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ il massimo della fedeltà<br>+ grandi scene di combattimento | 96 |
| SONORO<br>- niente soundtrack<br>+ ottimi i dettagli | 86 |
| GIOCABILITÀ<br>+ apprendimento intuitivo<br>+ avvincente | 93 |
| LONGEVITÀ<br>+ è dura abbandonarlo<br>+ più si procede e più scenari è possibile rigiocare | 94 |
| **GAME ARTS** | **92** |

# Megadrive

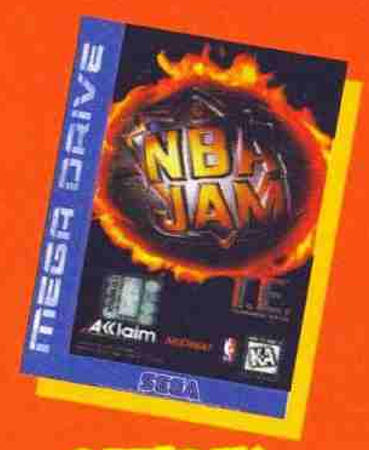
| | | | |
|---|---|---|---|
| MICROMACHINES 2 '96 | PAL | L. | 89.000 |
| MEGA GAMES 6 VOL. 1 | PAL | L. | 99.000 |
| LIGHT CRUSADER | PAL | L. | 79.000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS '96 | PAL | L. | 89.000 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | PAL | L. | 99.000 |
| FIFA INTERN. SOCCER '96 | PAL | O F F E R T A | |
| CASTLEVANIA | PAL | L. | 59.000 |
| SLAMMASTER | PAL | L. | 39.000 |
| JUNGLE BOOK | PAL | L. | 99.000 |
| TOY STORY | PAL | L. | 99.000 |
| NHL HOCKEY '95 | PAL | L. | 59.000 |
| INTERN. TENNIS TOUR | PAL/USA | L. | 69.000 |
| SONIC 2 | PAL | L. | 39.000 |
| TURTLES TOURNAM. FIGHTER | PAL | L. | 59.000 |
| VIRTUA RACING | JAP | L. | 69.000 |
| SONIC & KNUCKLES | PAL | L. | 69.000 |
| URBAN STRIKE | PAL | L. | 69.000 |
| NBA JAM | JAP | L. | 25.000 |
| STORY OF THE THOR | PAL | L. | 99.000 |
| ANIMANIACS-TINY TOONS | PAL | L. | 49.000 |
| DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD | PAL | L. | 79.000 |
| FRANKENSTEIN | USA | L. | 39.000 |
| THE PUNISHER | PAL | L. | 59.000 |
| CUTTHROAT ISLAND | PAL | L. | 69.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | PAL | L. | 89.000 |
| NIGEL MANSEL INDYCAR | USA | L. | 69.000 |
| ATLANTA | PAL | L. | 89.000 |
| REVOLUTION -X- | PAL | L. | 69.000 |
| TERMINATOR 2 | PAL | L. | 59.000 |
| MEGA GAMES 1 ( 3 giochi ) | PAL | L. | 69.000 |




L. 79.000

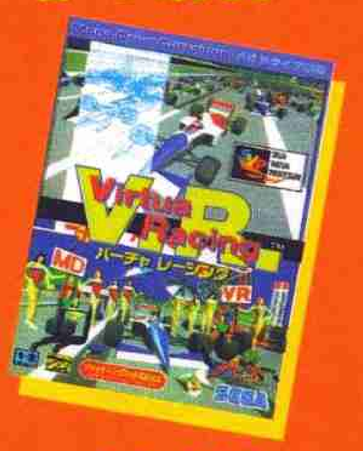



L. 69.000




OFFERTA

L. 99.000




L. 69.000

L. 89.000

PROMOZIONE ESTATE

GAME BOY COLOR+SUPER MARIOWATCH

A SOLE £. 99.000

GAME GEAR CON UN GIOCO

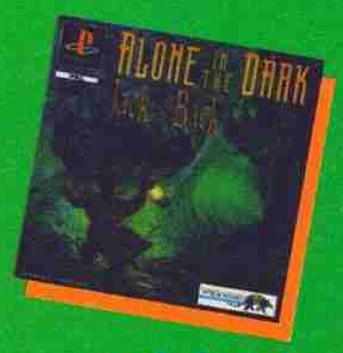
A £. 199.000

PRENOTA SUBITO L'ULTRA 64

PlayStation & Saturn a prezzi PAZZI

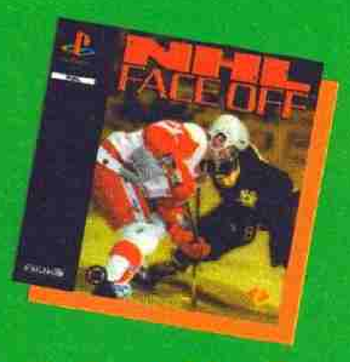
L. 99.000

L. 99.000




L. 99.000

L. 99.000




TELEFONARE

TELEFONARE

# PlayStation

| | | | |
|---|---|---|---|
| SHOCKWAVE ASSAULT | PAL | L. | 109.000 |
| TRUE PINBALL | PAL | L. | 99.000 |
| DOOM | PAL | L. | 99.000 |
| FIFA INTERN. SOCCER '96 | PAL | O F F E R T A | |
| DESCENT | PAL | L. | 99.000 |
| TOTAL NBA | PAL | L. | 95.000 |
| ACTUA SOCCER | PAL | L. | 89.000 |
| TOPOLINO'S WILD ADVENTURES | PAL | L. | 89.000 |
| NEED FOR SPEED | PAL | L. | 99.000 |
| NBA LIVE '96 | PAL | L. | 99.000 |
| ALIEN TRILOGY | PAL | L. | 99.000 |
| TEKKEN 2 | JAP | L. | 149.000 |
| SHELL SHOCK | PAL | L. | 99.000 |
| NFL GAME DAY FOOTBALL | PAL | L. | 99.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | PAL | L. | 99.000 |
| ADIDAS POWER SOCCER | PAL | L. | 99.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | PAL | L. | 99.000 |
| TOSHINDEN 2 | PAL | L. | 99.000 |
| RESIDENT EVIL | PAL | T E L E F O N A R E | |
| ALONE IN THE DARK 2 (Jack is back) | PAL | L. | 99.000 |


NEWEL
COMPUTERS & VIDEOGAMES
Via Mac Mahon 75 MILANO 20155
Telefono: 02/39.26.07.44 Fax: 02/33.00.00.36
Internet: http//www.newel.it E-mail: newel@mclink


COLLEGATI CON IL NOSTRO SITO INTERNET

http//:www.newel.it

TELEFONA SUBITO AL NUMERO: 02/33.00.00.36

TUTTI I LOGHI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPIETARI

OFFERTA

L. 129.000

L. 99.000

L. 119.000

L. 149.000

# Saturn

| | | | |
|---|---|---|---|
| RAYMAN | PAL | L. | 99.000 |
| NBA JAM T.E. | PAL | L. | 79.000 |
| FIFA INTERN. SOCCER '96 | PAL | O F F E R T A | |
| WORMS | PAL | L. | 99.000 |
| SEGA RALLY | PAL | L. | 129.000 |
| SEGA RALLY | USA | L. | 99.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | PAL | L. | 125.000 |
| VAMPIRE HUNTER 2 | JAP | L. | 139.000 |
| STREET FIGHTER THE MOVIE | PAL | L. | 79.000 |
| HANG ON GP '96 | PAL | L. | 99.000 |
| VIRTUA COP + GUN | PAL | L. | 149.000 |
| X-MAN | PAL | L. | 99.000 |
| EURO '96 | PAL | L. | 119.000 |
| THUNDERHAWK 2 | PAL | L. | 99.000 |
| GUARDIAN HEROES | PAL | L. | 99.000 |
| NEED FOR SPEED | PAL | T E L E F O N A R E | |
| ALONE IN THE DARK 2 (Jack is back) | PAL | L. | 99.000 |
| OLYMPIC SOCCER | PAL | T E L E F O N A R E | |

VASTO ASSORTIMENTO DI **GIOCHI** DA L. 49.000

# Super-Nintendo

| | | | |
|---|---|---|---|
| POP' N TWINBEE | PAL | L. | 59.000 |
| SUPER MARIO ALL STARS | PAL | L. | 79.000 |
| JUDGE DREDD | PAL | L. | 69.000 |
| PRIMAL RAGE | PAL | L. | 69.000 |
| INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE | PAL | L. | 129.000 |
| FIFA INTERN. SOCCER '96 | PAL | L. | 109.000 |
| NBA LIVE '96 | PAL | L. | 119.000 |
| KILLER INSTINCT | PAL | L. | 79.000 |
| BIG SKY TROOPER | PAL | L. | 69.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | PAL | L. | 99.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | PAL | L. | 129.000 |
| REVOLUTION -X- | PAL | L. | 79.000 |
| 90 MINUTES | PAL | T E L E F O N A R E | |
| CUTTHROAT ISLAND | PAL | L. | 89.000 |
| SUPER MARIO RPG | USA | L. | 159.000 |
| TOY STORY | PAL | L. | 135.000 |
| ATLANTA OLYMPICS SUMMER GAME | PAL | L. | 109.000 |
| MICROMACHINES 2 | PAL | L. | 109.000 |

L. 109.000

L. 135.000

L. 159.000

L. 129.000

## OFFERTA OLIMPICA

AD OGNI ACQUISTO TI REGALIAMO
UN FANTASTICO....

OFFERTA VALIDA SOLO PER CHI ACQUISTA IN NEGOZIO

**Il negozio rimarrà chiuso dall' 11-8 al 25-8**

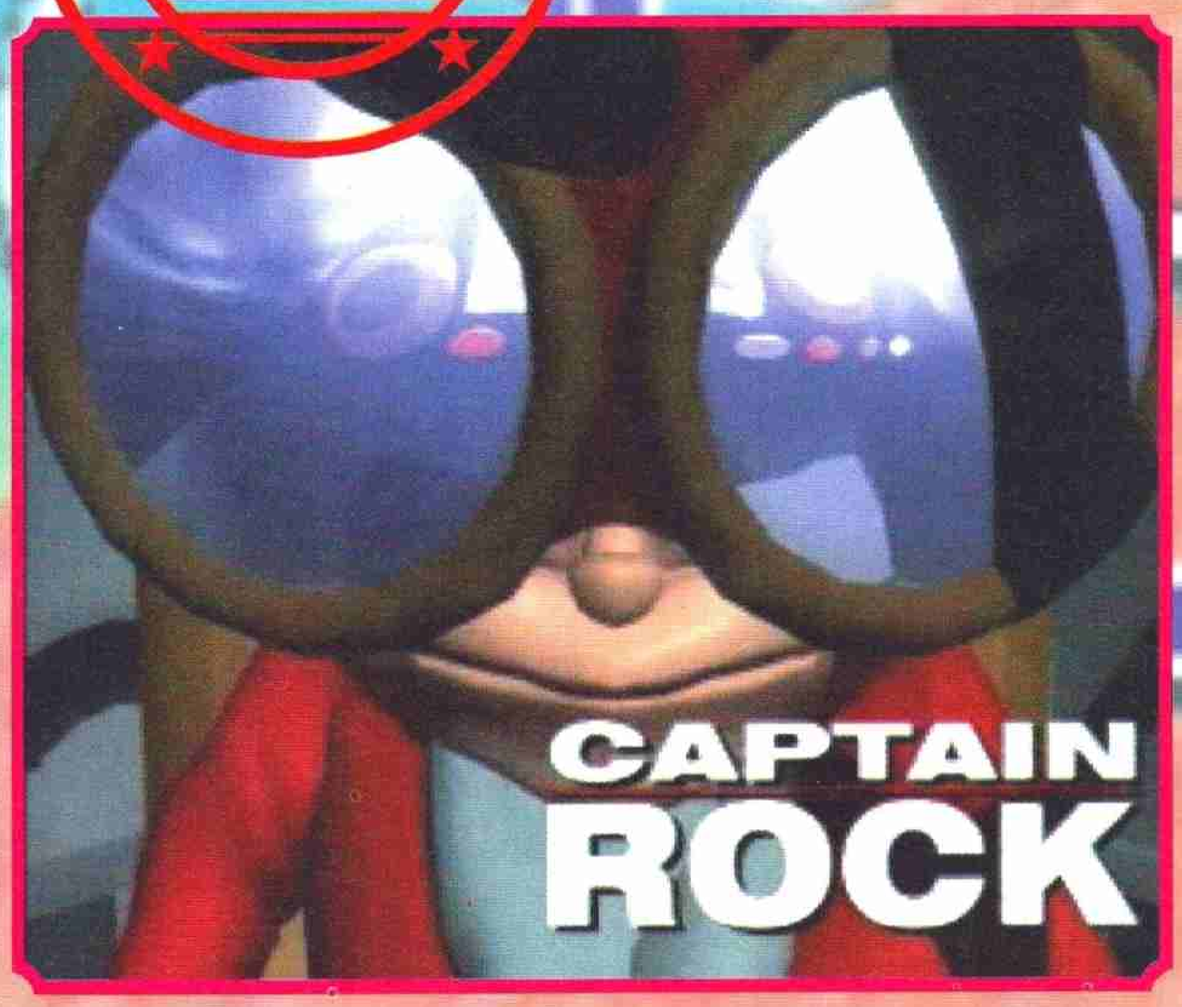
# 92

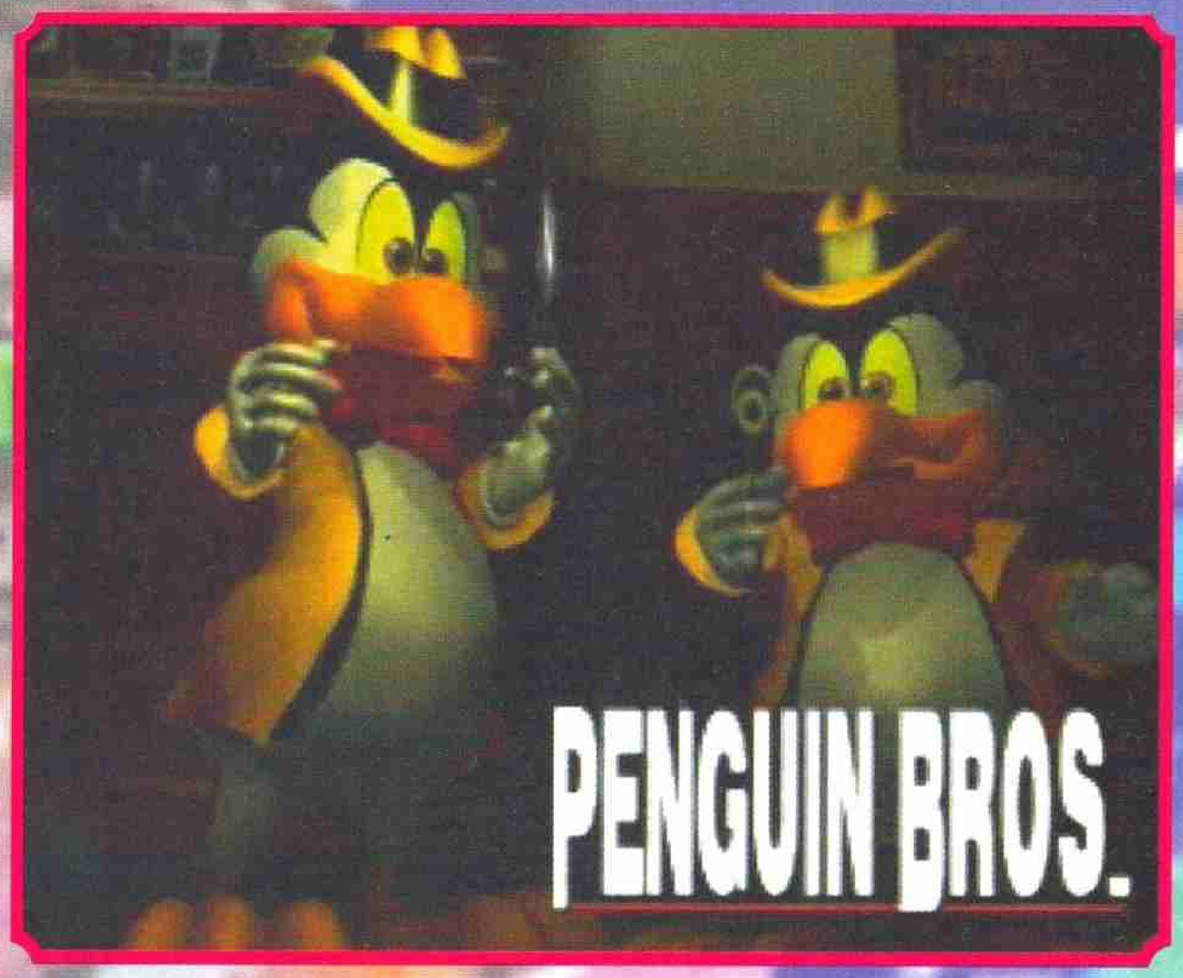
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 (LINK) |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 5 |

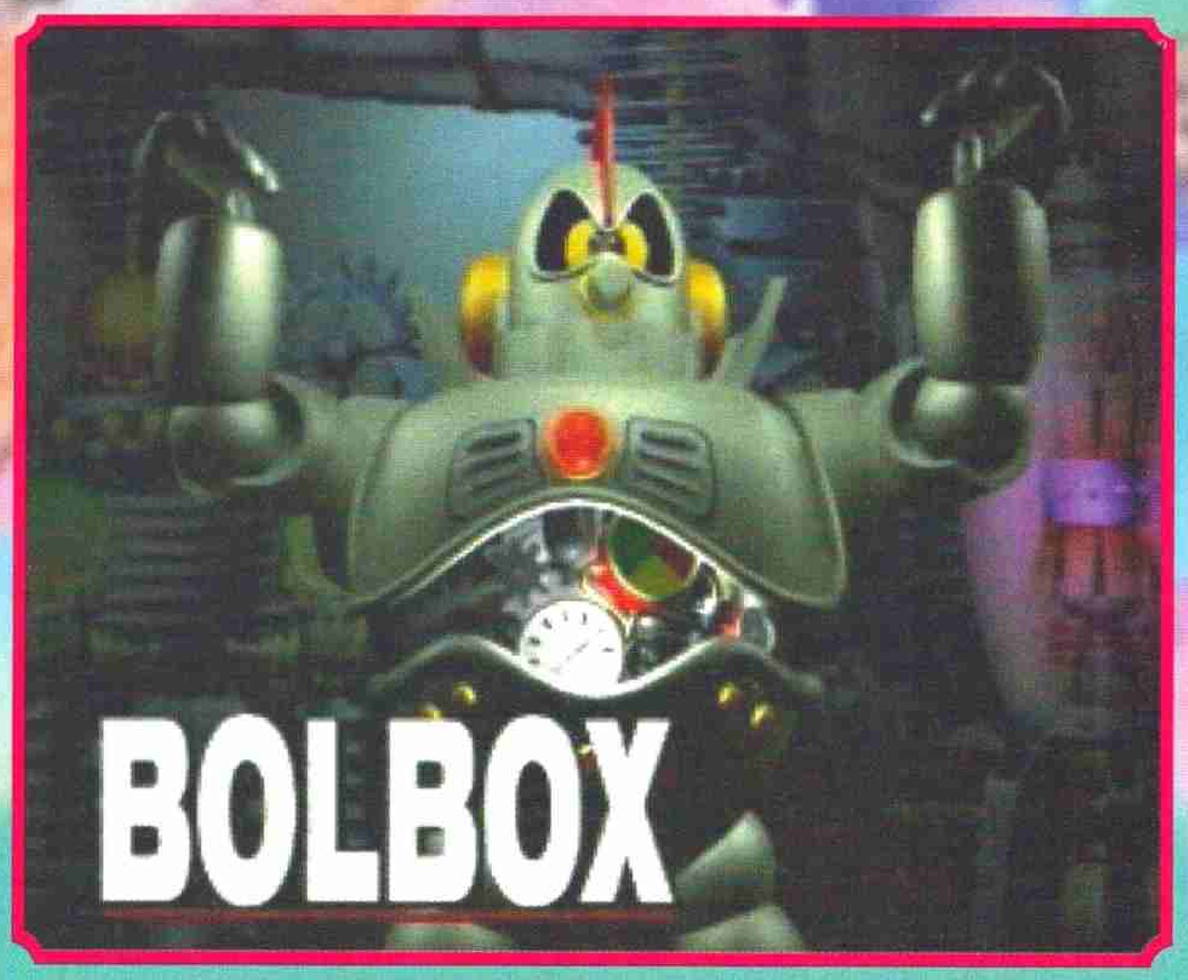
**Motor Toon Grand Prix 2 è simpatico, divertente, coloratissimo, intrigante, giocabile e longevo. Fine della recensione.**

Ma come, non vi basta? E va beh, visto che siete voi, e che se non butto giù almeno settemila battute Alex mi cucina a fuoco lento sul suo personalissimo barbecue per redattori statici, mi toccherà scendere un po' più nello specifico. Dunque, Motor Toon GP2 è il seguito di Motor Toon GP1 (sarà anche superfluo scriverlo, ma ci vuole per forza), titolo che nel "lontano" 1994 cominciò a far intuire le potenzialità della Playstation, presentando una discreta quantità di poligonazzi in movimento, a scapito purtroppo di una giocabilità non altissima e di sole tre piste (anche se in realtà ce n'erano molte di più, comprese quelle -sempliciotte rispetto alle prime- per due giocatori), su cui misurarsi da soli o con un amico, grazie allo split screen. Graficamente comunque, e torno a ripeterlo, il gioco non era davvero niente male, con un bel po' di particolari sparsi qua e là ad abbellire le già fantasiose ambienta-

IMPORT





zioni di fondo... Ma la peculiarità principale di Motor Toon era, ed è rimasta anche per questo secondo episodio, l'aspetto super deformed, quasi da cartone animato oserei dire, delle vetture a disposizione per gareggiare. A parte questo comunque, i cambiamenti sono stati davvero moltissimi, dall'aspetto tecnico a quello concettuale, il che non mi sembra poco: Motor Toon GP2 si presenta infatti come la naturale evoluzione del suo predecessore, nel senso che tutto, ma proprio tutto, è stato notevolmente migliorato. Partiamo dalla grafica va'... Se prima era bellina, adesso è decisamente massiccia: le animazioni delle macchinine sono realizzate con cura, rendendo gli sprite in questione davvero fluidissimi e, nonostante l'aspetto pagliaccesco, abbastanza realistici. Le piste sono cinque più quelle nascoste (poi ne riparlo, per adesso fatemi elencare gli aspetti di base), sono davvero lunghissime e ricche di particolari: bellissima l'ultima, Haunted Castle, dove dragoni svolazzanti a destra e a manca accompagnano il giocatore attraverso i meandri di un castello infestato, e davvero niente male la terza, Crazy Coaster, con delle spettacolari rampe da ottovolante sospese nel cielo. Anche gli altri tre tracciati comunque non scherzano, nel globale insomma, ci si può anche divertire, e molto. Il numero di poligoni mossi dal PS-X per visualizzare macchine e strade, con annessi paesaggi vari e "semplici" sprite (dischi volanti, aeroplani, costruzioni semoventi) di contorno, dovrebbe essere abbastanza impressionante, anche se non ai livelli di roba del tipo Toshinden 2... In compenso, tutto ciò che si vede sullo schermo è stato texturato da cima a fondo (al contrario di Motor Toon GP1, dove i poligoni nudi e crudi erano molti), ottenendo un effetto finale più che intrippante. Anche la velocità delle macchine, già discreta nel gioco precedente, è stata aumentata notevolmente, e con questa la sensazione di sfida vera e propria. Sono anche stati introdotti alcuni filmati in full motion video, che non sono niente di troppo speciale, ma meritavano almeno una menzione. In quanto a manovrabilità poi, siamo davvero a ottimi livelli: il lavoro svolto per ottimizzare la collisione sprite-sprite e sprite-fondale c'è stato e si vede, e, tanto per cambiare, anche in questo caso di passi avanti se ne sono fatti: ricordo perfettamente come, in Motor Toon GP1, andarsi a "incastrare" contro i bordi delle piste era davvero da panico, nel senso che non si riusciva più a ripartire; le cose sono quindi cambiate, e beccare un muretto non è più così grave: basta prendere una monetina che dia il turbo, l'orologio delle meraviglie, la scatola di Pandora o il fungo pazzo, per ribeccare gli avversari... No, non sto farneticando, sto semplicemente elencando alcuni dei bonus ottenibili passando sopra a determinati punti delle piste, grande novità questa, rispetto al MTGP1. Tutti questi oggettini sono recuperabili più o meno a caso, e il loro effetto può essere deleterio per chiunque vi stia davan-

ti o dietro, a seconda di quello che avrete per le mani al momento. Per esempio, il già citato orologio delle meraviglie blocca tutti i concorrenti in pista per qualche secondo, la scatola di Pandora li fa sbandare e il fungo pazzo rimbambisce chi se lo cucca: contro un giocatore umano poi, eventualità che si prospetta nel caso abbiate due Playstation, due televisori, e UNA sola copia di Motor Toon GP2, il funghetto inverte i comandi del joypad del malcapitato di turno (destra=sinistra e sinistra=destra... Divertente, vero?), per fortuna solo momentaneamente. Altre amenità come turbo, mine, palle di fuoco, missili e super scudi non penso meritino delucidazioni, mentre sono da segnalare delle simpatiche freccione rosse e nere dipinte sulle piste che, se toccate, forniscono una bella spinta supplementare. Altra storiaccia non da poco, e qui le cose si fanno divertenti, è il fatto di poter cadere fuori di pista, precipitando nel vuoto oppure esplodendo, a seconda dell'altitudine di svolgimento della gara... Se a questo si sommano i voli provocati dalle esplosioni, conseguenze di molti dei bonus, il risultato è facilmente immaginabile (basta aspettare che chi vi sta davanti affronti un bel curvone e tirargli una missilata... Non lo vedrete più per un bel pezzo). Ecco tutto, o almeno tutto il normale! Adesso passiamo alle cose extra, che non sono poche. Innanzitutto il CD supplementare fornito insieme a quello del gioco, per permettere a chi possiede due console e due televisori di giocare in link comprando solo una copia di Motor Toon GP2: so che avrebbero fatto

**TMB** Il primo Motor Toon non era certo un capolavoro di giocabilità, ricordo fin troppo bene l'ostico sistema di controllo che rendeva impossibile non sbattere continuamente contro i bordi della pista.
Fortunatamente MTGP2 non soffre dello stesso problema, almeno non in maniera così evidente (rimane comunque abbastanza impreciso) e soprattutto offre un impatto grafico notevolmente migliorato, in particolare dal lato tecnico. Spariti sia clipping che rallentamenti, non resta che godersi lo spettacolare impatto grafico, che certo non si risparmia in fatto di poligoni; peccato che il gioco in sé non sia altrettanto gradevole, a causa dell'elevata difficoltà, che purtroppo tende a minare pericolosamente la longevità. Dateci un'occhiata, ma non aspettatevi questo gran capolavoro.

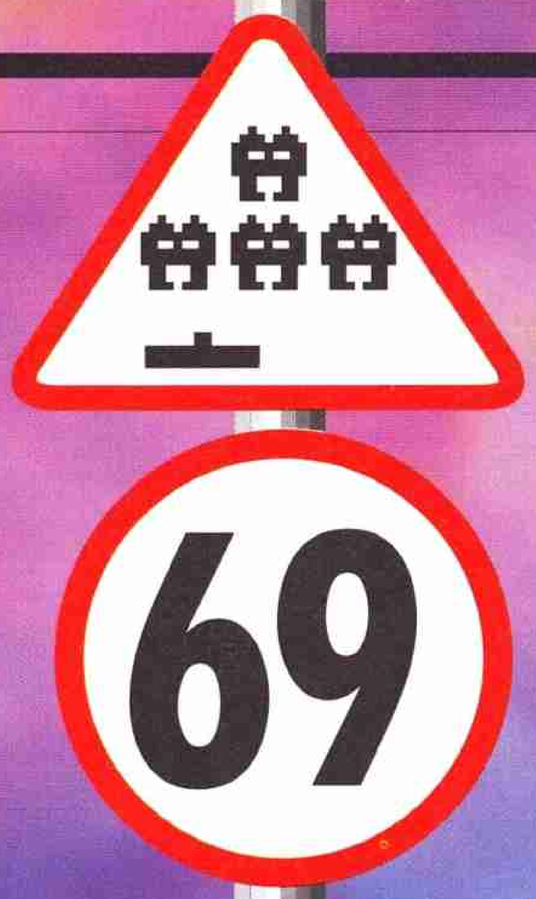
bene a metterci anche una Playstation e un TV color addizionali, ma sarebbe stato poco conveniente per la Sony, quindi accontentatevi di quello che passa il convento. Altra chicca, i "goodies" da ottenere vincendo il campionato nelle varie modalità: in normal avrete accesso a cinque piste addizionali (sono le pri-

**MA** I giochi di guida su PSX devono sempre e comunque vedersela con un titolo: Ridge Racer (o se volete anche Ridge Racer Revolution). Pur non essendo un capolavoro, il suddetto titolo Namco ha condizionato nel bene e nel male tutti i suoi "successori". Anche questo Motortoon 2 se la deve vedere con RR, e tutto sommato non ne esce poi malissimo: la realizzazione tecnica è senza dubbio molto curata, la sensazione di guida è abbastanza buona (ma le macchine si comportano in maniera troppo confusa per lo meno per quanto riguarda l'aspetto - il fatto che dondolino e si deformino non aiuta molto) e i percorsi offrono tutto sommato una buona sfida. Il problema è che ci si stanca dopo un paio di giornate: giocare senza i power up è quasi inutile perché alla fine si tratta solo di un gioco "normale" e non ne vale la pena, ma giocare con i power up può servire solo a innervosirvi, dato che il computer si comporta sempre nello stesso modo e può farvi perdere senza che dipenda da voi. Inoltre cinque percorsi sono davvero pochi (e il "percorso multiplo" di Ridge Racer è ancora meno: è ora di dirlo chiaro e tondo), e i "goodies" nascosti come il clone di Battlezone rappresentano davvero un incentivo da poco.

me cinque rovesciate e "stravolte" a livello di colori e ambientazioni), più tre nuove vetture, guidate da altrettanti assurdi figuri: Vanity, una pazza scatenata a bordo di una fiammante Harley Davidson, Billy the Tough, che si presenta nientemeno che con una locomotiva, e Ching Tong Shang, cinesoide dotato di una vettura da Formula 1. Vincendo in modalità hard si avrà invece il primo giochillo extra, una sorta di Cyber Sled (quello della Namco, chi se lo ricorda?) con le vetture protagoniste del gioco armate di tutto punto: simpatico ma non troppo divertente, né originale. Passiamo al livello professional, dove, come premio, avrete una bella "virtua battaglia navale", ossia la riedizione in poligoni del gioco più diffuso nelle scuole italiane... Bellino, non c'è che dire. Per ultimo, e qui dovrete sudare non poco per vincere il campionato, il livello expert; stavolta si va sul pesante, difatti l'ultimo regalone è un gioco di guida, l'avreste mai detto? Qui dovrete, scegliendo fra un'auto da F1 e una da rally, creare un "fantasmino" da battere in un successivo momento. Peccato che la pista sia solo una e neanche troppo particolareggiata, ma le macchine in compenso sono splendide. Che altro dire? Che, come ho potuto amaramente constatare, non esiste la modalità a due partecipanti sullo stesso televisore (leggi lo split screen), presente in Motor Toon GP1, e questo abbassa notevolmente la longevità, sebbene il voto si riferisca al modo per un giocatore... Altro punto negativo, le canzoncine di inizio e fine gioco, davvero bruttissime. Per il resto invece è tutto ok, i difetti si limitano alle due cosucce di cui sopra: Motor Toon GP2 è tutto quello che ho scritto nel cappello e anche di più, essendo allo stesso scherzoso eppure a livelli agonistici non indifferenti; se la Sony ha davvero intenzione di proseguire con questo passo, e da quel che si è visto all'E3 sembra proprio di sì, la concorrenza dovrà faticare non poco a tenere il passo, dato che dopo Jumping Flash 2, Motor Toon è un altro seguito che riduce notevolmente il valore del titolo che lo ha preceduto... Figuriamoci il prossimo!

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

| PLAYSTATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ piste belle e lunghe<br>+ clipping sottozero | 93 |
| SONORO<br>+ effetti e musiche da cartoon<br>- canzoncine stupide | 89 |
| GIOCABILITÀ<br>+ semplice e divertente<br>- poco utile il volante analogico | 94 |
| LONGEVITÀ<br>+ da finire a tutti i livelli<br>- ok il link, ma lo split screen? | 90 |
| SONY | 92 |




| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | 10 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 47,2 |

**Dunque, ci sono le astronavi che sparano, le astronavi che esplodono, le luci, i colori, quella roba lì... Può andare come recensione?**

Potrei raccontarvi che quando arriva un titolo del genere è sempre difficile per un redattore riuscire a scrivere qualcosa di interessante: come si fa a inventare qualcosa di nuovo su uno spara-e-fuggi? Potrei anche dirvi che il gioco in questione è finito a me grazie a una serie di episodi confusi legati a una disorganizzazione di fondo, ma vi interesserebbe? Suppongo di sì, e quindi cercherò di inventarmi una storiella qualsiasi giusto perché faccio sempre quello che mi pare.

Potrei raccontarvi che quando arriva un titolo del genere è sempre difficile per un redattore riuscire a scrivere qualcosa di interessante: come si fa a inventare qualcosa di nuovo su uno spara-e-fuggi? Potrei anche dirvi che il gioco in questione è finito a me grazie a una serie di episodi confusi legati a una disorganizzazione di fondo, ma vi interesserebbe? Suppongo di sì, e quindi cercherò di inventarmi una storiella qualsiasi giusto perché faccio sempre quello che mi pare.

Potrei raccontarvi che quando arriva un titolo del genere è sempre difficile per un redattore riuscire a scrivere qualcosa di interessante: come si fa a inventare qualcosa di nuovo su uno spara-e-fuggi? Potrei anche dirvi che il gioco in questione è finito a me grazie a una serie di episodi confusi legati a una disorganizzazione di fondo, ma vi interesserebbe? Suppongo di sì, e quindi cercherò di inventarmi una storiella qualsiasi giusto perché faccio sempre quello che mi pare.

Potrei raccontarvi che quando arriva un titolo del genere è sempre difficile per un redattore riuscire a scrivere qualcosa di interessante: come si fa a inventare qualcosa di nuovo su uno spara-e-fuggi? Potrei anche dirvi che il gioco in questione è finito a me grazie a una serie di episodi confusi legati a una disorganizzazione di fondo, ma vi interesserebbe? Suppongo di sì, e quindi cercherò di inventarmi una storiella qualsiasi giusto perché faccio sempre quello che mi pare.

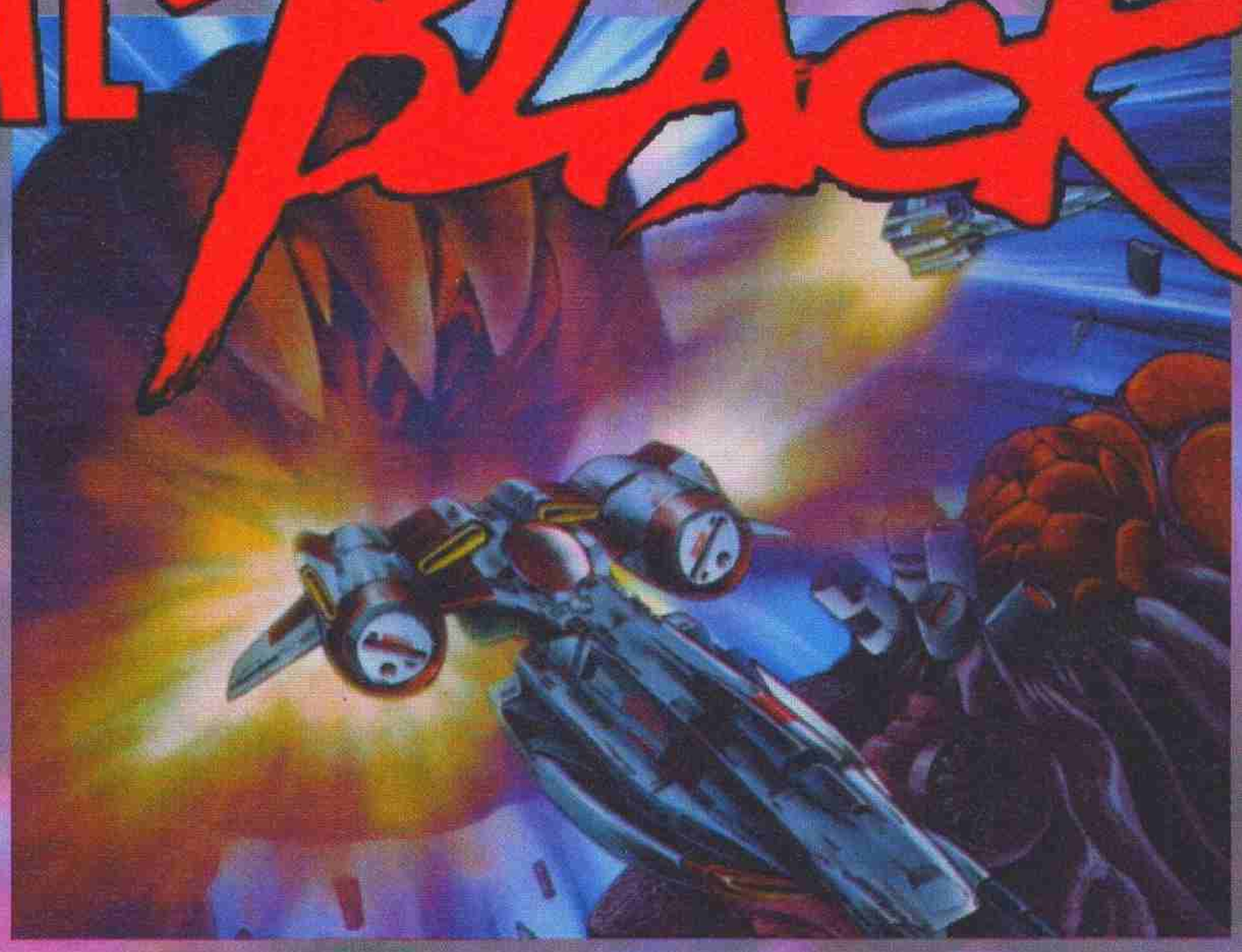
Potrei raccontarvi che quando arriva un titolo del genere è sempre difficile per un redattore riuscire a scrivere qualcosa di interessante: come si fa a inventare qualcosa di nuovo su uno spara-e-fuggi? Potrei anche dirvi che il gioco in questione è finito a me grazie a una serie di episodi confusi legati a una disorganizzazione di fondo, ma vi interesserebbe? Suppongo di sì, e quindi cercherò di inventarmi una storiella qualsiasi giusto perché faccio sempre quello che mi pare.

chiamare Cappuccetto Rosso (non che ci abbia guadagnato poi molto). Questa tizia abitava in una casetta al limitare di un bosco qualsiasi sulla Terra, e aveva una nonnina tanto cara, tanto buona e tanto gentile che però abitava dall'altra parte della galassia. Un giorno la mamma di Cappuccetto (la chiamava anche lei così perché il nome di battesimo era stato un'idea del marito ma a lei non piaceva) la prese da parte e le disse: "Ehi Cappuccio, perché non pigli queste focacce e non le porti alla nonnina, eh?". Cappuccetto dalla gioia per tutta risposta spaccò uno sgabello contro la parete, imprecò due o tre volte e suggerì alla mammina un nuovo sistema per scaldare le gustose focacce, dopodiché, do-

# METAL BLACK

·IMPORT·

C'era una volta una ragazzina di nome Sofonisba, che però per evitare di farsi riempire di mazzate ogni volta che le chiedevano il nome preferiva farsi



po aver preso due o tre sonori ceffoni dal padre che di professione faceva il fabbro, andò in garage a prendere l'astronave di famiglia (va bene tutto, ma andare a piedi non era nemmeno da parlarne e in bici ci avrebbe messo troppo) e partì.
Purtroppo per lei però il tragitto che andava dalla Terra alla casa della nonnina si snodava attraverso una zona infestata dalla Banda del Lupo Cattivo, una ghenga di perdigiorno sfortunatamente armati fino ai denti e ansiosi di assaggiare le focaccine. Cappuccio però era un ottimo pilota, li ammazzò tutti, arrivò dalla nonnina con tre giorni di ritardo e questa si arrabbiò molto perché le focaccine erano fredde. Cappuccio la decapitò, appese la sua testa al portachiavi e lanciò dei missili nucleari contro la casetta dei suoi genitori. E vissero tutti felici e contenti (penso).
Dopo questa narrativa degna del Premio grandimento il magnifico Metal Black. Come avrete potuto capire anche solo annusando le foto a occhi chiusi, si tratta di uno sparaefuggi a scorrimento orizzontale dei più canonici. Possono partecipare all'azione due giocatori contemporaneamente, ogni livello è guardato a vista da un'astronave più grossa del solito e molto coriacea e non ci sono le armi extra, ma solo una serie di pallini che galleggiano per lo schermo, che raccolti potenziano lo sparo principale e vanno a formare uno "stock" d'energia da rilasciare in una volta sola a mo' di smart-bomb. Tocco finale, tra un quadro e l'altro c'è un bonus dove i giocatori devono centrare delle astronavi con dei missili.
Il gioco è davvero tutto qui: la semplicità - potremmo anche dire la povertà - di Metal Black è davvero inaudita: non vedevo un gioco di questo genere con così poche idee da non so più quanti anni. Anche la realizzazione tecnica è sbalorditiva, ma in negativo: prendete un Megadrive e potrete fare delle cose molto migliori - come per esempio un campo stellare che non assomigli più a una pessima tappezzeria. È strano vedere come la Taito si abbassi a produrre (sotto l'etichetta Wing) dei titoli così semplici e scarsi - se non fosse per la giocabilità tutto sommato discreta (alla fine si lascia giocare, anche senza armi extra, idee spettacolari o che so io) sarebbe un titolo davvero disastroso. Così invece è solo da dimenticare...

Campiello (in questo momento preferirei invece i Campielli, ovvero i biscotti perché ho una fame totale, ma penso non vi interessi) potremmo anche passare sotto la lente d'in-

MA

## SATURN

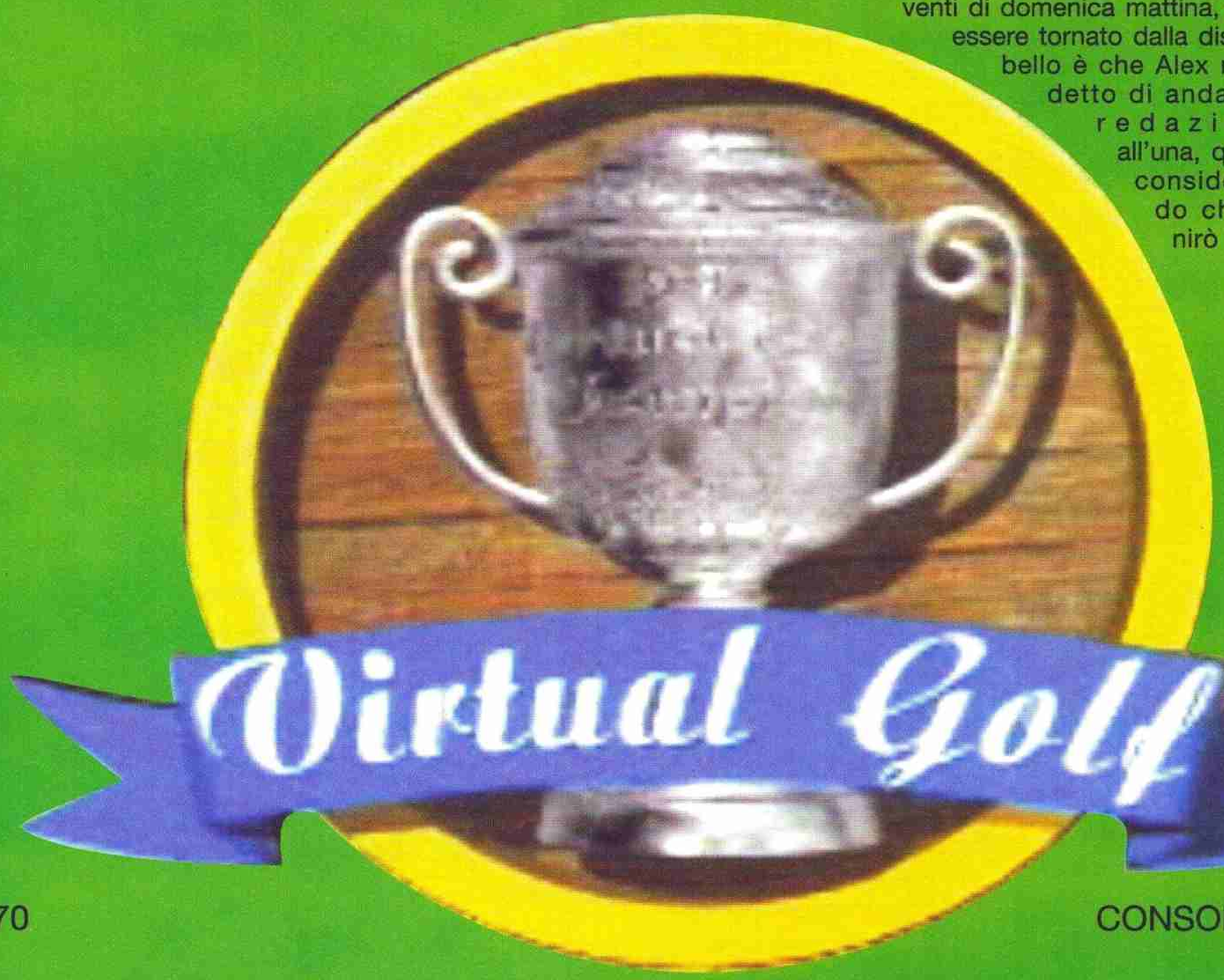
| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- Il minimo storico del Saturn | 64 |
| SONORO<br>+ Musiche carine<br>+ Effetti nella norma | 82 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Immediato e non troppo complesso<br>+ Né facile, né difficile | 87 |
| LONGEVITÀ<br>- Se non avete altri titoli ci giocherete per un po'... | 69 |
| **GLOBALE** | **69** |

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1/... |
| LIVELLI | 4 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**I giochi di golf si dividono in due categorie ben distinte: quelli belli, quelli brutti e quelli non si sa... quelli che non si saaa? Beh, non sono mai stato bravo nelle classificazioni.**

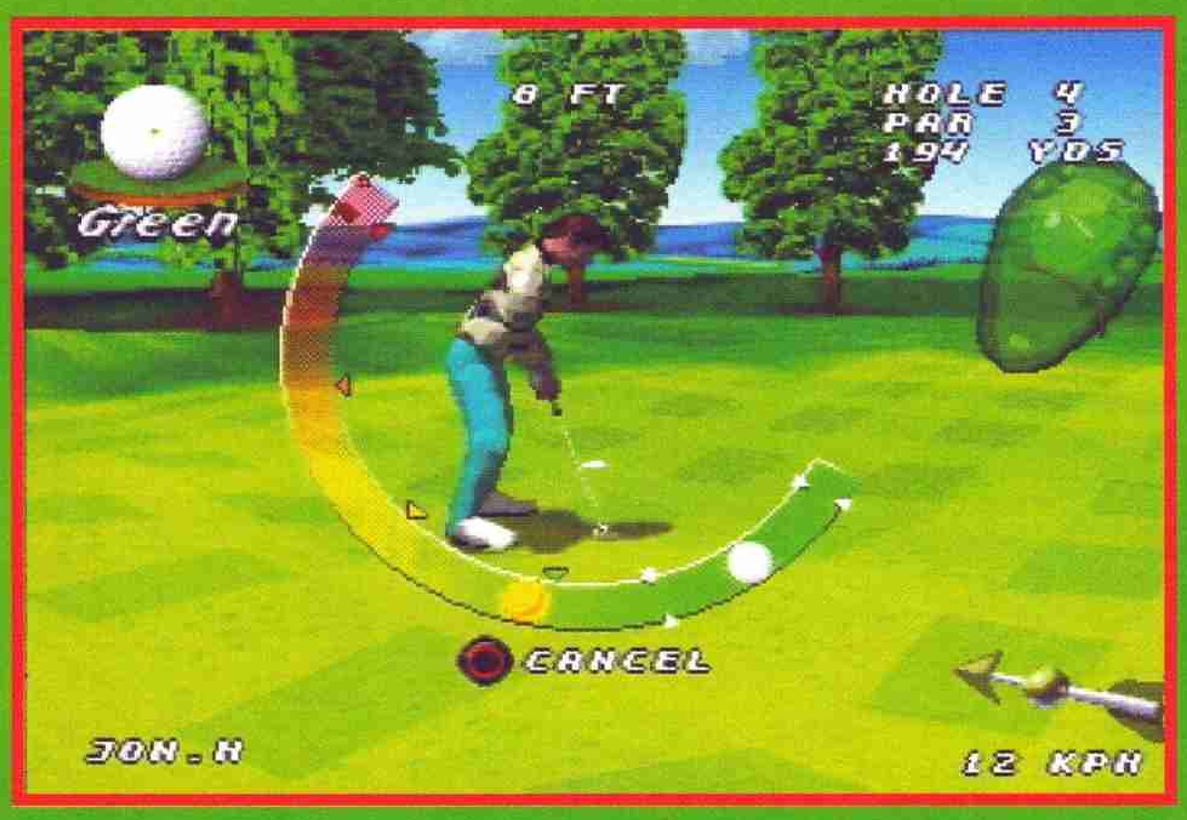
Era una notte buia e tempestosa, la signora della porta accanto stava facendo gli gnocchi alla romana (romana, sua figlia, ma in effetti romana era tutta la famiglia), e intanto scandiva le note di: "ma checcefrega, ma checcemporta..."; tutto d'un tratto, però, successe l'imprevedibile, l'inaspettato, quello che ognuno non vorrebbe mai che accadesse: finì l'elemento principale per fare lo gnocco alla romana... lo gnocco. Ebbene sì, sembra strano ma accadde, e tutti vissero per sempre felici e contenti, a parte naturalmente la romana.
Ecco, questo è bene o male quello che mi frulla per la testa a quest'ora, alle sei e

venti di domenica mattina, dopo essere tornato dalla disco; il bello è che Alex mi ha detto di andare in redazione all'una, quindi, considerando che finirò mini-



sto dormendo? Ah sì, scusa, un vuoto di memoria, perché devo fare un articolo su un gioco di golf, che strano eh? Beh, in effetti io non recensisco mai giochi di golf, un po' come Mao che non recensisce mai giochi di calcio, è la vita, entrambi non recensiamo niente; il problema è però che non si dorme.
Il golf, come sport, ormai lo conoscono tutti, ne ho spiegato le regole tante di quelle volte che ormai ci parlo assieme (io e le regole), quindi non le ridico di sicuro. Parliamo invece di questo Virtual Golf, che da quello che ho potuto constatare è un prodotto nel complesso abbastanza pedissequo (non so cosa voglia dire ma mi piace) rispetto a titoli di grande impatto come Valora Valley Golf, giusto per citare il più recente.
I tracciati sono ben quattro, numero abbastanza alto, visto e considerato che di solito ne vengono offerti tre o a volte anche uno; le opzioni ti permetteranno di fare le solite duemila operazioni che userai (sempre come al solito) solo in piccolissima parte; visto e considerato, comunque, che tutto ciò che c'è in più è positivo, non ci possiamo lamentare. Particolarmente carina è la possibilità di muovere la visuale del giocatore oltre che a destra e a sinistra come sempre accade, anche in alto e in basso, in modo da avere una migliore cognizione dell'area di gioco.
Il sistema di controllo è quanto di più facile e intuitivo ci possa essere, a parte il fatto, che ti verranno già date le mazze da usare in quel particolare momento; per scagliare la palla basta premere un tasto per far partire la potenza, premerlo ancora per bloccare la spinta (tra l'altro il computer consiglia sempre il punto migliore dove premere) e infine premere ancora per determinare l'effetto (e anche qui il computer suggerisce dove fermarsi)... più facile di così? È in effetti possibile variare sia la direzione di tiro (compari infatti sempre posizionato correttamente verso la buca) che la mazza, ma non ne vale la pena: le scelte fatte dalla macchina sono quasi sempre le migliori.
Tornando sui nostri passi (in realtà non ho divagato, ma si fa così per dire), parlerei un po' dell'estetica che, specialmente nei giochi di golf, ricopre gran parte dell'appetibilità: la grafica sinceramente non mi ha entusiasmato granché: certo, è comunque gradevole, ma ci sono alcune pecche sulle quali proprio non si può sorvolare, una per tutte è la mancanza di varietà dei giocatori - sono infatti tutti uguali, con gli stessi abiti e le stesse facce, l'unica cosa che li distingue è il nome che compare sotto di loro... che spreconi.
Il paesaggio non se la cava malaccio, è abbastanza vario e, anche se un po' pixelloso, fa abbastanza bene il proprio lavoro. Per quanto riguarda tutto il resto, il gioco si attesta su livelli medio alti; per "tutto il resto", per capirci, intendo, la grafica delle opzioni, il movimento della pallina e dello sprite.
Anche il sonoro nel complesso non è malvagio, certo, come spesso accade è la parte meno curata del gioco, ma è comunque gradevole all'ascolto.
Concludendo con la giocabilità, non si può certo dire che non sia divertente, l'unico problema è che non offre niente di più di quello che già non c'è; per capirci, c'è di meglio in giro, ma anche di peggio.

Raffaele Sogni

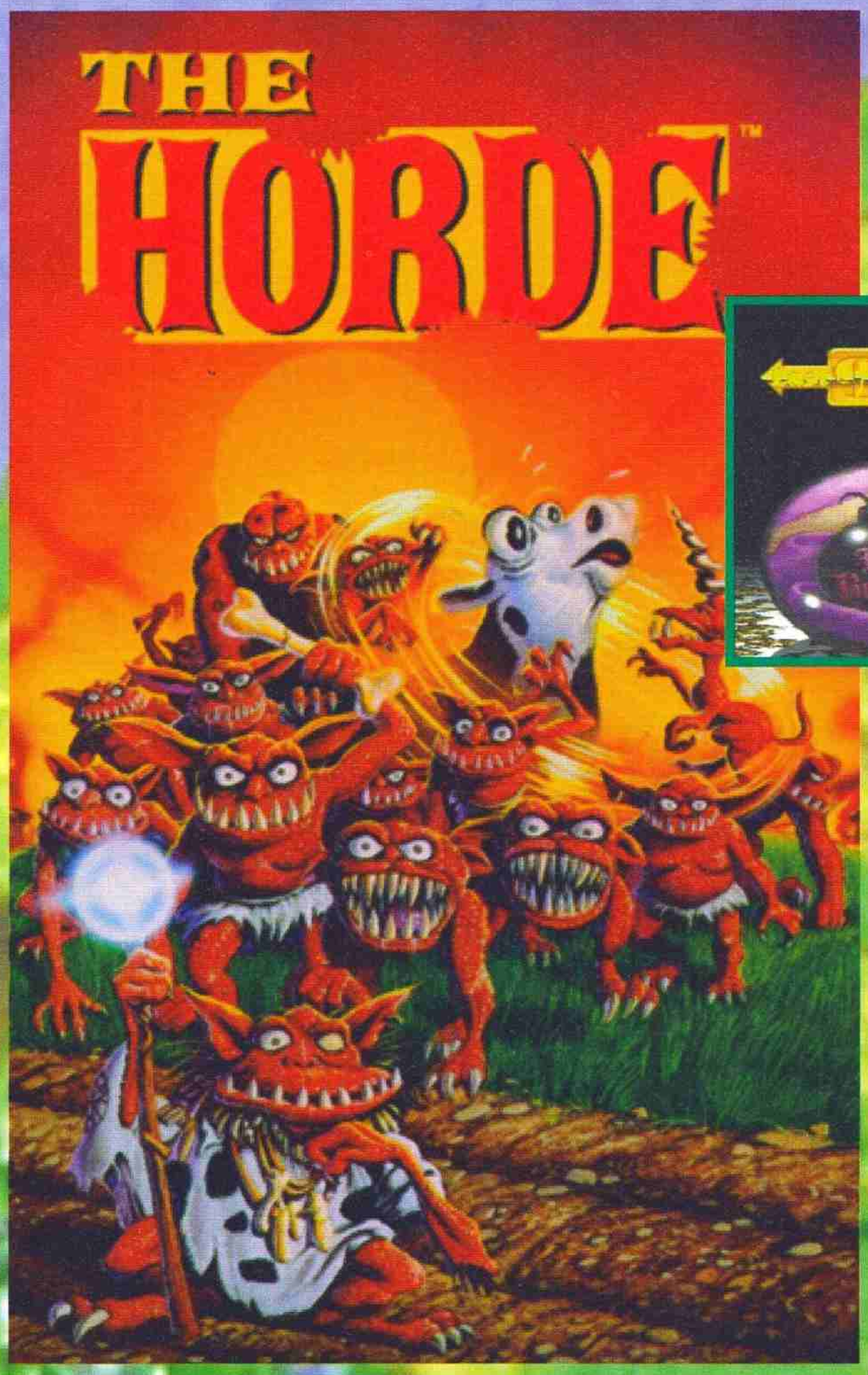


| PLAYSTATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Globalmente buona.<br>- Alcune mancanze imperdonabili. | 87 |
| SONORO<br>+ Orecchiabile ma niente di più. | 88 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Dedicato agli amanti del genere.<br>+ In due sempre un bel passatempo. | 89 |
| LONGEVITÀ<br>+ Quattro tracciati sono parecchi.<br>+ In due o più non finisce mai. | 92 |
| CORE | 83 |

# 80

| | |
|---|---|
| GIOCATORI: | 1 |
| LIVELLI: 4 SCENAR | I |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: | 1 |

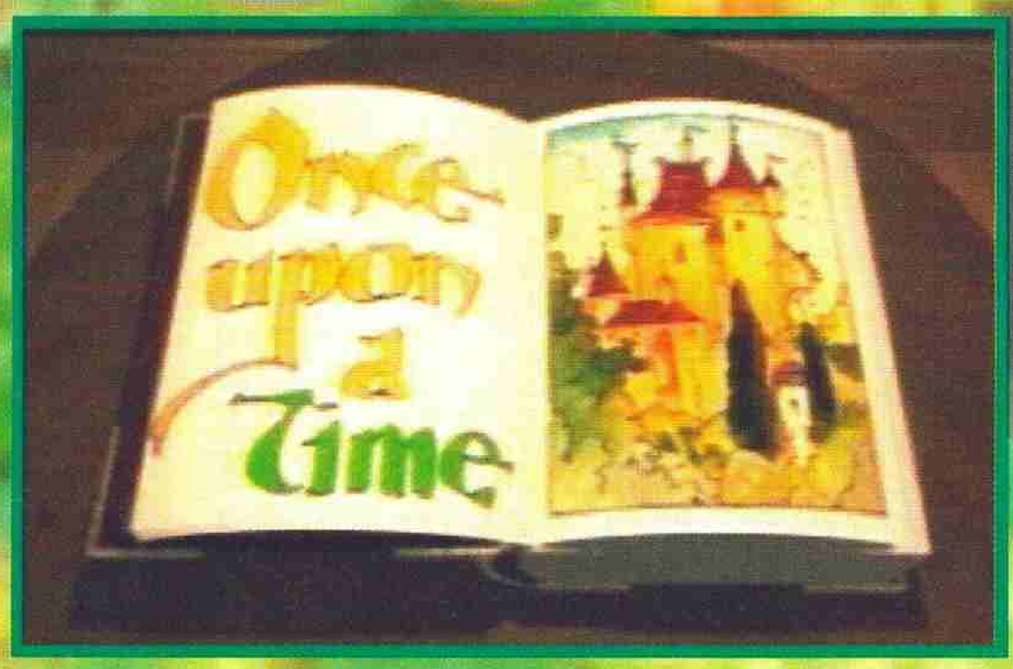
**Una storia come tante... Ti trovi al banchetto del tuo Re e questi prende e si strozza con un pezzo di pollo, tu lo salvi e lui cosa fa in cambio? Ti nomina cavaliere, con terre, titoli e nemici a cui far fronte**




prodi con i quali affrontare a viso aperto i propri avversari, allora sì che si potrebbe ragionare, ma il povero Chousery (il nome del protagonista) è soltanto un paggio e la sua spada magica è talmente pesante che a ogni fendente si trova a piroettare su se stesso per una paio di secondi.

Vogliamo provare a parlare de L'Orda? Iniziamo dal nome: come quelle degli Unni, sì quelli guidati da Attila, dove passano non cresce più nulla. Oddio, crescere, cresce ancora qualcosa, il fatto è che loro buttano giù tutto. Si tratta di piccole bestie scagliose di colore rossastro, tutte membra scheletriche e bocche zannute. Arrivano in branco, calando da chissà quali terre desertiche, e si muovono senza nessun tipo di tattica, piano o azione concertata (ringrazierete gli dei che non sappiano cosa sia un piano!). Attraverseranno le vostre terre dritti verso la più vicina fonte di cibo per loro raggiungibile.
Diamo un'occhiata ai compiti di Sir Chousery. Ebbene il nostro provetto cavaliere si trova a dover amministrare i propri possedimenti: ha un villaggio che cerca di

Beh quando poi i nemici rispondono al simpatico nomignolo di L'Orda, c'è davvero ben poco di cui stare allegri. Se il nostro eroe fosse un tipo nato per indossare la corazza di cavaliere, se sapesse come usare le armi e se avesse un seguito di sopravvivere e, possibilmente, crescere e prosperare. Abbiamo una manciata di case, delle strade che le collegano e alcuni villici



che arano il terreno rendendolo coltivabile e quindi produttivo. Scopo del gioco è innanzitutto riuscire a pagare le esorbitanti tasse stabilite dal Gran Ciambellano (il vero avversario). Per far ciò sarà necessario cercare di spremere il proprio possedimento, favorendo e proteggendo le zone coltivate, attuando una politica di rimboscamento per ottenere legname e agevolando l'allevamento di vacche (un interessante investimento a medio termine). L'unità di moneta con cui tutto verrà comperato e venduto sono le corone. Ogni zona coltivata vi frutterà un certo numero di corone, così come ogni albero posseduto, ogni mucca, ogni contadino e ogni casa.

Il gioco è organizzato in fasi annuali. Ogni fase è costituita da quattro turni stagionali (primavera, estate, autunno, inverno: da prendere in considerazione alla luce degli investimenti agricoli). A sua volta, ogni turno è diviso in due periodi di gioco: nel primo, strategico-manageriale, il prode cavaliere avrà ben due minuti di tempo (scanditi dall'incessante scorrere della sabbia di una clessidra) per organizzare il proprio villaggio, erigendo steccati o mura, assoldando cavalieri e truppe per difendersi, acquistando o vendendo bestiame e praticando ogni tipo di azione che potrà sembrare maggiormente indicata a seconda della situazione. Nel secondo periodo, l'Orda fa il suo ingresso (con un numero di bestiacce sempre in crescita) dirigendo alla volta del vostro villaggio con manie divoratrici. Ora Sir Chousery in persona compare nella piazza principale, armato di spadone, con il quale può recarsi al "tristo laborar" di mietere le vittime della propria giusta ira. Ovviamente, l'energia di Chousery è quantificata, e di conseguenza può essere persa in combattimento contro le bestiacce (più o meno dei Goblin). È da notare che gli esseri dell'Orda sono abbastanza idioti e tendono a non aggirare gli ostacoli: vi capiterà dunque di vederli annegare in una pozzanghera, di infilzarsi in una buca con paletti, o di scaraventarsi direttamente sui vostri cavalieri. Tali debolezze sono pienamente compensate dal fatto che le bestiacce sono in grado di demolire tutto ciò che incontrano.

All'inizio di ogni turno, vengono calcolate le entrate, mentre alla fine di ciascuno, compare una tabella riassuntiva (il budget del podere per il prossimo turno) nella quale compaiono le spese per la riedificazione dei beni distrutti, le spese mediche per rimettere in sesto i contadini e un calcolo delle vostre prossime entrate. Alla fine di ciascuna fase c'è la possibilità di salvare la propria posizione, o di fare acquisti (mercenari, armi e oggetti magici assortiti). Una serie di elementi e avvenimenti causali si materializzerà di quando in quando sotto forma di notiziari feudali, annunciandovi eventi che andranno da bonus produttivi a rincari dei costi dei mercenari, dalle profezie di imminenti distruzioni agli annunci di guerre ai confini.

The Horde è un gioco abbastanza divertente, privo di settaggio di difficoltà e mediamente arduo. Vi risulterà estremamente difficile riuscire a produrre più di quanto vi costi ristrutturare. La tendenza naturale sarà di investire nella difesa (e così potrebbe anche capitare di riuscire a respingere l'Orda per un'intera annata, ma le tasse di fine anno potrebbero essere un problema insormontabile: evadete e perderete la partita, finendo incarcerato).

Un ottimo sistema è quello di effettuare opera di disboscamento dei confini, capitalizzando in fretta le corone necessarie all'acquisto di bestiame, comperare qualche mucca, e con le entrate derivate da queste trincerarsi, con un paio d cavalieri e arcieri pronti a vender cara la pelle per il vostro podere. Usate Chousery con parsimonia: pur essendo letale, non è esattamente spendibile e sacrificabile come un mercenario.

Il nocciolo del sistema è comunque abbastanza convincente, anche se il modo in cui il gioco è stato proposto potrebbe non soddisfare tutti i palati, più che altro per il tipo stesso di titolo, poco adatto a mio avviso ai possessori di console, se non a quelli più portati per giochi strategico-manageriali.

Christian Antonini

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Immagini divertenti<br>- colorazioni uniformi | 84 |
| SONORO<br>- inesistente colonna sonora<br>- alcuni suoni confondono | 78 |
| GIOCABILITÀ<br>+ un concetto abbastanza innovativo<br>- la sopravvivenza è un privilegio costoso | 82 |
| LONGEVITÀ<br>- non è esattamente immediato<br>+ accattivante | 79 |
| CRYSTAL DYNAMICS | 80 |

# Db-Line

PARLI INTERNET?
www.dbline.it

**VENDITA DIRETTA PLAYSTATION / SATURN**
**DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00.**

## TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 JOYPAD
+ 1 MEMORY CARD
+ 1 GIOCO
**L.799.000**

G FORCE

PlayStation
SONY

**VOLANTE + PEDALIERA L. 159.000**

**INCREDIBILE OFFERTA!**
PLAYSTATION SONY + 2 JOYPAD
+ MEMORY CARD + OLYMPIC GAMES
TUTTO A **L.599.000** IVA INCL.

**OLYMPIC SOCCER L. 99.000**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| "D" | L. | 99.000 | ON SIDE | L. | 99.900 |
| 3D LEMMINGS | L. | 99.000 | PGA TOUR GOLF 96 | L. | 119.900 |
| ACTUA SOCCER | L. | 99.900 | POWER SERVE TENNIS | L. | 109.000 |
| AGILE WARRIOR | L. | 99.000 | RAYDEN PROJECT | L. | 99.900 |
| ALIEN TRILOGY | L. | 99.000 | REVOLUTION X | L. | 109.000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | L. | 109.000 | RIDGE RACER REVOLUTION | L. | 109.000 |
| ASSAULT RIGS | L. | 109.000 | RISE 2 THE RESURRECTION | L. | 99.900 |
| CYBERSPEED | L. | 99.900 | STREET FIGHTER ALPHA | L. | 109.000 |
| DESCENT | L. | 109.000 | STRIKER 96 | L. | 89.000 |
| DOOM | L. | 109.900 | THEME PARK | L. | 114.900 |
| EXTREME GAMES | L. | 109.000 | THUNDERHAWK 2 | L. | 109.000 |
| FIFA SOCCER 96 | L. | 89.900 | TOPOLINO | L. | 99.000 |
| HI OCTANE | L. | 109.000 | TOSHINDEN 2 | L. | 99.900 |
| IMPACT RACING | L. | 99.900 | TRACK E FIELD OLIMPIADI | L. | 99.900 |
| LOADED | L. | 109.900 | TRUE PINBALL | L. | 109.000 |
| LONE SOLDIER | L. | 109.000 | WAR HAWK | L. | 109.900 |
| MAGIC CARPET | L. | 119.000 | WING COMMANDER 3 | L. | 119.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. | 119.900 | WORMS | L. | 109.900 |
| NBA LIVE 96 | L. | 119.000 | JOYPAD CONTROLLER | L. | 59.000 |
| NBA TOURNAMENT | L. | 79.000 | JOYPAD COMMANDER | L. | 49.000 |
| NEED FOR SPEED | L. | 119.000 | MEMORY CARD | L. | 49.000 |
| OLYMPIC GAMES | L. | 99.900 | CAVO SCART PSX | L. | 49.000 |

## SEGA SATURN




**CONSOLE SEGA SATURN L. 549.000**

**OLYMPIC SOCCER L. 99.000**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| "D" | L. | 119.000 | SEGA RALLY | L. | 124.000 |
| DAYTONA USA | L. | 99.000 | SHINOBY X | L. | 109.000 |
| DIGITAL PINBALL | L. | 109.000 | SIM CITY 2000 | L. | 119.000 |
| EURO 96 FOOTBALL | L. | 129.000 | STREET FIGHTER | L. | 89.000 |
| FIFA SOCCER 96 | L. | 99.000 | VIRTUA COP | L. | 129.000 |
| HANG ON | L. | 109.000 | VIRTUA RACING | L. | 109.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. | 109.000 | WING ARMS | L. | 109.000 |
| OLYMPIC GAMES | L. | 99.000 | WORMS | L. | 109.000 |
| PANZER DRAGOON | L. | 99.000 | X-MEN | L. | 99.000 |
| RAY MAN | L. | 109.900 | ADATTATORE UNIVERSALE | L. | 59.000 |
| | | | JOYPAD EXPLORER | L. | 49.000 |

**PER OGNI ACQUISTO AVRAI DIRITTO A UN**

**BUONO DI LIT. 10.000**

**DA UTILIZZARE NEGLI ORDINI SUCCESSIVI!**

PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.
**TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.**

**SU INTERNET IL CATALOGO COMPLETO CON TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!**

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

# 96

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 8 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 1 |

Ricordo ancora quando, molti mesi addietro, per la prima volta vidi su una rivista le foto di quello che avrebbe dovuto essere il gioco dell'anno: era una giornata umida e tempestosa (ma umida forse neanche tanto, solo tempestosa), le rondini non si sentivano cantare, del resto dovevano essere alle Canarie o giù di lì, vista la stagione. Insomma, era una giornata un po' così, di quelle che non sai definire, di quelle che quando ti dicono buon giorno, e sei completamente fradicio, col gel che ti cola sugli occhi e la patta aperta, non sai se te lo dicono per sfotterti o per il gusto di dire una parola che non si dice mai.
Insomma, quel giorno, su una delle tante riviste giapponesi che bazzicano per la reda, mi capitò di vedere alcune immagini; erano

**C'era una volta tic e tac, nel casolare tic e tac, un redattore tic e tac, con il trattore tic e tac... Il trattore si ammalò, ambarabacciccicoccò.**

E così anche Mario ha rifatto la sua bella comparsa (ma io lo definirei più un ruolo da protagonista) sul Super Nes; di solito in questi casi si dice: "Uella, non ce lo aspettavamo, e invece...", oppure: "Accidempolina, che bella sorpresa!", o ancora: "Il governo ha trovato il modo di aumentare gli investimenti... togliendo i semafori."; ma questa volta Super Mario RPG era davvero atteso di brutto.

lì, belle come il sole, con i pantaloni di vigogna, ma non vanno a sbagliare il giorno? Vabbè, beviamoci su, comunque, non appena le vidi dissi (me lo ricordo bene, non so perché, sono fatti miei): "Cavolo Marco, guarda che bello Super Mario RPG per Ultra 64!", inutile dire che Marco con la sua solita comprensione verso l'ignoranza altrui (in particolare verso la mia, particolarmente accentuata), mi coprì del suo solito quarto d'ora di insulti (al quale assisto sempre in religioso silenzio per non mancargli di rispetto... quel che è giusto è giusto), terminando l'escalation con: "Bip...ne, è un gioco per SNES!!!"; incredibile, quel gioco era destinato a un sedici bit, allora avrei potuto vederlo prima del duemila (probabile

data di uscita dell'Ultra 64); corsi come al solito da Alex intimandogli di restituirmi il mio SNES, che giace in redazione dal primo giorno che lo comprai (col mio primo stipendio), e che da allora mi è stato impedito di portare a casa con subdole minacce del tipo: "Va via il SNES, vai via anche tu."; tentativo che puntualmente andò a vuoto, ma che mi fece guadagnare la speranza di recensire questo gioco... meglio di niente.
Beh, l'attesa tutto sommato non si è rivelata poi così lunga, e comunque ne è valsa decisamente la pena; ci troviamo infatti dinanzi a un vero e proprio giocone, di quelli per capirci che vengono usati successivamente come termini di paragone, è accaduto così con Street Fighter 2 per i picchiaduro, con Doom per gli shoot 'em up, e con Ridge Racer per i giochi di corsa.
Ma perché esistono nomi come Pamela e non Papera o Parancia? E soprattutto, perché tante Pamela continuano a chiamarsi Pamela e non vengono unite in un solo essere chiamato Pamacedonia? In effetti sono proprio queste le domande che mi pongo quando guardo un certo telefilm sui bagnini - fortunatamente, comunque, solitamente non ho tempo di guardarlo, il che salvaguarda almeno in parte la mia stabilità psichica (già abbondantemente compromessa per svariati motivi).
Ad ogni modo torniamo al nostro piccolo idraulico, che questa volta non si presenta sui nostri video per saltare le solite miriadi di piattaforme (almeno non solo per fare quello), ma bensì per combattere, risolvere complicatissimi enigmi che già a una scimmietta ammaestrata potrebbero sembrare delle stupidate (comunque non certo per me, che non ne ho risolto nemmeno mezzo), e per saltare miriadi di piattaforme.
Guarda caso, anche questa volta la bella principessa amica di Mario si è imboscata con il suo amante Koopa; quindi lui, geloso come pochi al mondo, se la vuole andare a prendere. Ma diamine Mario, dico io, lei non ti fila per niente, ma lasciala stare, ma se le fai schifo, ma vai a cercartene un'altra. Vattene in discoteca, alle feste private, alle riunioni per single, vai dove ti pare, ma lasciala

stare quella povera ragazza, non la puoi angosciare così. Ma poi caro Mario, guarda un po' come te ne vai in giro, col cappellino rosso, la tuta da lavoro, i guanti bianchi e il lupetto rosso; andiamo, sembri un ibrido tra Topolino e uno dei componenti della Banda Bassotti... fai tristezza, e con chi ti vuoi mettere poi, non dico io di essere un gran figo, questo no, ma almeno non me ne vado in giro a cercare di cuccare le principesse.

La trama ad ogni modo è scritta e non c'è più niente da fare, il destino del giocatore che si trova a comandare Mario è quello di prendersi le classiche fregature di tutti gli esseri umani: si affrontano mille peripezie per andarsi a prendere l'amata, e poi questa ti dice: "Aoh macchevvoi, ma chi t'ha chiesto gnente, manvedi d'annattene!"; naturalmente si fa finta di nulla e si trovano mille giustificazioni al suo comportamento, e ci si riattacca alla sua sottana come se niente fosse... c'est la vie (dieci a uno che non si scrive così).

Ad ogni modo, visto che questo gioco non lo si può considerare un vero e proprio RPG, bensì un prodotto più completo, che si avvicina si alle esigenze dei più fanatici di giochi di ruolo, ma che riesce anche a catturare l'attenzione degli amanti dei giochi arcade, è in grado di soddisfare le esigenze di tutti; io, per esempio, non ho mai giocato seriamente a un RPG, di solito mi rompo le scatole dopo dieci minuti, non mi ha mai entusiasmato infatti parlare con decine di persone, alle quali non ho mai niente da dire e delle quali non mi frega niente sapere. In questo caso, però, le cose sono cambiate: non dovrai infatti solo parlare con i vari funghi e affini presenti nel gioco, ma ci vorrà anche una certa capacità arcade, grazie alla quale si riuscirà a superare determinati ostacoli o avere la meglio contro nemici particolarmente ostici.

**MA** Vi devo svelare un segreto? La tecnica adottata per realizzare la grafica di Donkey Kong Country non mi è mai piaciuta - che senso ha realizzare sprite e fondali con una stazione SGI se poi sono meno geniali e interessanti di quelli che i grafici della Nintendo riescono a creare a mano? Una tecnica molto simile (praticamente la stessa) è stata usata anche con questo gioco di ruolo di Mario, senza ottenere risultati eclatanti - la Squaresoft ha a disposizione fior di grafici, che qui si notano davvero poco. Lamentele a parte, Super Mario RPG è davvero un gran bel gioco: la trama è interessante, le locazioni sono tantissime, i puzzle da risolvere molto vari e le azioni da svolgere piuttosto inusuali per un "semplice" gioco di ruolo - alcune fasi del gioco sono più vicine ai titoli originali della serie di Mario, basti pensare alla coordinazione necessaria per portare dei colpi più potenti o per centrare delle piattaforme mobili. Insomma, un gran bel gioco con Mario protagonista: sembra che l'idraulico in questione riesca sempre a far contenti tutti, indipendentemente dall'identità dei programmatori.

Mi sembra comunque giusto spiegare un po' cosa bisogna fare in questo gioco, anche se in effetti, non è molto complicato; comunque sia, visto che di solito spiego cosa bisogna fare in un platform game, perché non lo dovrei fare in questo frangente?

Bene, visto che nessuno mi dice niente, vuol dire che posso pro-

cedere: la prima cosa da fare in questo genere di giochi è constatare che il joypad sia attaccato alla

console, no, lo dico perché io ci ho messo un quarto d'ora prima di capirlo, tempo occorso per smontare completamente il SNES, lavarlo con l'alcol e rimontarlo al contrario; dopo i dovuti accertamenti, si può anche cominciare a giocare; con grande sorpresa ti renderai subito conto che la visuale di gioco non è proprio canonica, è infatti isometrica. Perché una scelta come questa? Forse perché i programmatori si sono guardati in giro e hanno pensato: "Perché non facciamo un gioco in visuale isometrica?", certo, avrebbero potuto pensare una cosa del genere, ma non credo proprio che sia andata così; non sono mai stato bravo a entrare nella testa della gente, già faccio fatica a capire quello che penso io, quindi figuriamoci; in definitiva, prendiamo per buono che abbiano voluto farlo di proposito e stop.

Ritornando sui nostri passi, Mario parte con venti punti vita a disposizione (punti comunque destinati ad aumentare con l'avanzare del gioco), finiti i quali le cose sono due: o si ricomincia da capo, o dall'ultima posizione salvata - in caso tu sia arrivato abbastanza in là nel gioco da registrarla; lungo il percorso, infatti, ti capiterà di trovare dei cubi con una stella: attenzione, questi non li devi evitare come se avessero la peste, no, ci devi saltare su; in questo modo in caso di dipartita non avrai buttato via dodici ore di gioco.
Anche i tuoi avversari hanno dei punti vita, che avrai l'occasione di togliere loro nei numerosissimi combattimenti che dovrai sostenere; l'unico problema, ma io lo definirei addirittura un difetto, è che non sono mai noti i punti vita che rimangono agli avversari, il che spesse volte fa sprecare armi con una potenza eccessiva. In ogni modo ricordati che potrai anche decidere di dartela a gambe, in tal caso il computer ti dirà se lo puoi fare o meno; a forza di dai e dai, comunque, ho capito che ci si può ritirare dal combattimento solo quando l'incontro con il birbante di turno è casuale: se ti viene addosso lui di proposito, per capirci, lo devi scassare di mazzate per forza.
Per il resto il gioco fa tutto da sé, non bisogna capire nulla, a parte che bisogna parlare con tutti quelli che non vi mandano a quel paese; non c'è bisogno comunque di ascoltarli per forza, non tutto il discorso, almeno, basta che ci parli.
Tornando ai combattimenti (scusa se sono un po' incasinato, ma a mano a mano che scrivo mi vengono in mente le cose), lungo la tua avventura ti capiterà di incontrare delle creature (la prima, per esempio, è un botolo bianco), che non mancheranno di agevolarti le cose, specialmente negli scontri contro i personaggi più cattivi.
Passiamo ora al lato tecnico, che ci ha lasciati tutti stupefatti fin dalle prime foto di antipasto: la grafica è assolutamente strepitosa, pur essendo realizzata in bitmap, e a volte sembra davvero di avere davanti un prodotto realizzato in ray tracing; l'uso dell'isometria, poi, offre delle caratterizzazioni che difficilmente si potrebbero avere con qualsiasi altra visuale; oddio, ai più inesperti l'uso di questa particolare visuale potrebbe creare all'inizio qualche problema, specialmente quando si tratta di saltare di piattaforma

in piattaforma, ma ci si fa presto la mano, e poi verrà tutto naturale come bere un bicchiere d'acqua (sempre che lo si trovi, di questi tempi). Gli sprite poi, partendo da Mario, ma senza trascurare tutte le altre decine di nemici e amici, hanno tante di quelle animazioni,

che c'è veramente da stupirsi come i programmatori abbiano potuto farci stare in una sola cartuccia (anche perché metterne due nello slot del SNES sarebbe stato un po' difficile) tutto 'sto po' po' di roba.
L'area di gioco, infatti, è vastissima: ci sono ben otto mondi, ognuno dei quali suddiviso in decine di stage e pieno di boss di fine livello; calcola giusto per farti un'idea che per finire un mondo io ci ho messo più di tre ore; occhei, io sono negato come pochi ma, ora più ora meno, siamo lì.

Il sonoro è anch'esso molto ben fatto, stracarico di effetti demenziali, e di musichette per niente fastidiose, il che è una gran

bella cosa, visto che ti accompagnerà dall'inizio alla fine del gioco.
La giocabilità per finire (coraggio, ci siamo quasi), è a livelli altissimi, i programmatori della Square, infatti, dopo essersi fatti le ossa con GDR canonici come Secret of Mana o Final Fantasy, sono riusciti a creare un prodotto che personalmente considero ai limiti del definitivo; beh, certo, potranno sempre fare Super Mario RPG 2, ma non credo proprio che per allora avrai terminato questo primo episodio... è davvero di una longevità incredibile.
In conclusione, se possiedi un Super Nes, o ti compri questo gioco o te lo compri lo stesso, e stai attento, che me ne accorgo se non lo fai.

Raffaele Sogni

**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Da quando il Playstation va a cartucce? | 96 |
| SONORO<br>+ Grandiosi effetti.<br>+ Idem con risotto per le musiche. | 95 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Un perfetto mix di azione e strategia. | 96 |
| LONGEVITÀ<br>+ Quando lo avrai terminato...<br>+... ci saranno le macchine volanti. | 97 |
| SQUARE / NINTENDO | 96 |

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-8 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**In un'era in cui l'unica legge è imposta dai picchiaduro treddì, solo una software house è ancora convinta che un gioco bidimensionale possa fare bella figura: la GT Interactive! Ma avrà davvero ragione?**

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

(Nota Introduttiva: mentre sto scrivendo la recensione, mi si avvicina il Raffo e, dopo avere letto il cappello e con la nonchalance di sempre, mi dice: "Guarda che ti sei dimenticato la Capcom...". E ha ragione, ma al momento non ho la minima voglia di fare delle modifiche e manca la forza mentale per tentare di inserire la parola Capcom nelle righe che vedete qui sopra... Sapete com'è, il caldo...).
La saga di Mortal Kombat, alla pari di quella di Street Fighter, non ha assolutamente bisogno di presentazioni, dato che con questo Ultimate siamo arrivati al quarto capitolo.

Ciò che ha distinto Mortal Kombat da tutti gli altri picchiaduro nel corso degli anni, è stata la presenza del famigerato "sangue", un fattore che per certi versi è stato controproducente sotto il punto di vista sociale (le mamme di tutto il mondo si sono scandalizzate e hanno fatto pure bene...). In effetti, la vera pacchia di Mortal Kombat è sempre stata quella di trovare le Fatality per trucidare l'avversario nel modo più truculento possibile e di vedere spine dorsali e frattaglie sparpagliarsi allegramente per tutto lo schermo. Tutto qui. Ricordo che la versione del primo Mortal Kombat per Super Nintendo fu censurata

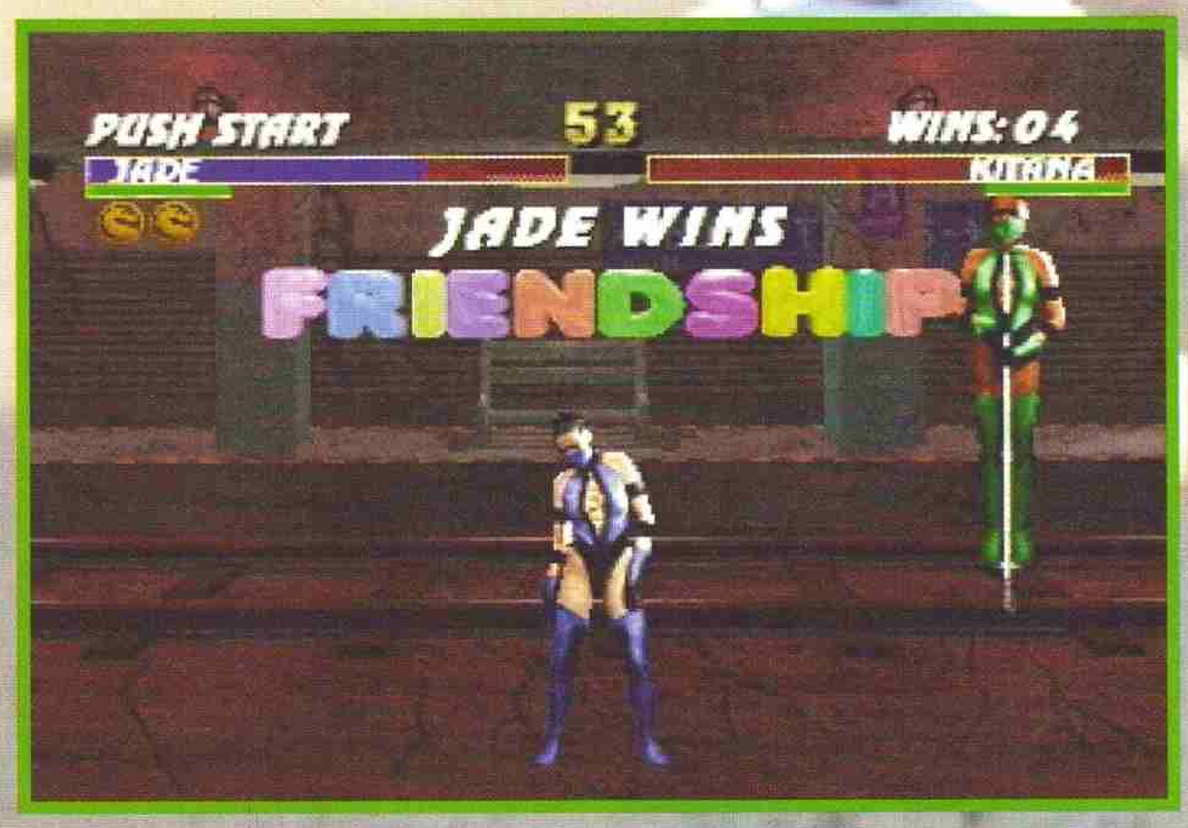
e vennero eliminate tutte le tracce di sangue (e l'assassino non venne più trovato... ah, ah, ah, ah...), non ripristinabili nemmeno con dei cheat code, al contrario di quella per Mega Drive.
Se il primo Mortal Kombat era dannatamente grezzo, Mortal Kombat 2 è stata una vera e propria rivoluzione: un sacco di personaggi, molte più mosse e così via...
Mortal Kombat 3 è stato l'ennesimo passo avanti e la cosa più interessante è che ognuno di questi tre episodi ha sviluppato una vera e propria trama, dipanando di volta in volta il filo narrativo in direzioni diverse, pur mantenendo sempre una certa congruenza. Inutile dire che Mortal Kombat ha riscosso in questi anni più successo di quanto abbia effettivamente meritato per i motivi di cui sopra. Con l'avvento delle console a 32 Bit, l'antifona non è per nulla cambiata e mentre già si vocifera di un imminente uscita di Mortal Kombat 4 in sala giochi, su Saturn approda finalmente il terzo capitolo della saga (uscito solo su Playstation, Super Nintendo e Mega Drive), per l'occasione abbellito nei particolari e nei personaggi, recuperando così il tempo trascorso dalla conversione dalle altre console e perché in fondo sulla macchina Sega avevamo avuto solo la possibilità di visionare il secondo episodio...

Ma vediamo più nel dettaglio ciò che offre questo Combattimento Mortale Definitivo...
La prima cosa che salta subito all'occhio dell'utente più sveglio, è che i personaggi sono aumentati di numero, alla pari di quelli nascosti. Se nel canonico Mortal Kombat 3 la zona centrale è occupata solamente da Smoke, in questo Ultimate, nella schermata di selezione dei personaggi, troviamo ben tre spazi, che celano l'identità di altrettanti kombattenti. Tra i tanti personaggi segreti, segnalo il gradito ritorno di Ermac, Noob Saibot e del vecchio Smoke (quello con il costume tutto fumante), oltre a una revised edition di Sub-Zero, che nelle occasioni in cui sarà chiamato in causa, sfoggerà il suo mitico completino blu con tanto di mascherina da ninja!
Ma anche archiviando per un attimo i personaggi nascosti, diamo pure uno sguardo a quelli selezionabili normalmente, visto che già qui possiamo trovare delle novità. Prima fra tutte è la presenza di Jade, Kitana, Reptile e Scorpion assenti nel normale Mortal Kombat 3 e reclamati a gran voce dagli appassionati della saga.
Di altri cambiamenti evidenti abbiamo la grafica in alcuni stage, l'aggiunta di due background completamente nuovi e dei percorsi di combattimento decisamente differenti dall'originale.
Non potevano mancare anche i soliti codici segreti e la modalità tournament, che permette di giocare contemporaneamente in otto persone (ovviamente rispettando i turni di due alla volta!). La novità più grossa, anche se inutile ai fini del gioco vero e proprio, riguarda proprio il Tournament Mode. Il vincitore della competizione alla fine potrà scegliere quale tipo di ricompensa ricevere: questa è rappresentata da alcune piccole icone, ognuna delle quali corrisponde a un diverso premio. I premi consistono nella possibilità di vedere qualche personaggio segreto e addirittura di combatterlo, di assistere al "Fatality Show" (una sequenza in cui vengono visualizzate tutte le fatality di tutti i combattenti, molto utile per chi non ha voglia di stare a impazzire con il pad per assemblare una sequenza di tasti e movimenti!) e tante

**TMB** Titolo più lungo della scatola, per un gioco che ormai ha fatto storia. Mortal Kombat lo conoscete tutti, quindi immagino che chiunque di voi abbia le idee fin troppo chiare sul titolo in questione. Inutile quindi perdersi in convenevoli: la conversione è notevole, ci sono una marea di personaggi, più della versione PlayStation, e la grafica tutto sommato fa il suo dovere (a dirla tutta i frame non sono tantissimi, ma i colori ci sono tutti). Vi piace il genere e avete un Saturn? Compratevelo, ma poi non venitemi a dire che è "sempre la solita roba"...

altre cose di questo tipo.
E a proposito di Fatality (sempre due per personaggio), ci sono tutte quelle del classico Mortal Kombat 3 e alcune sono state ridisegnate per l'occasione. Lo stesso discorso vale per le Pit Fatality (queste sono ora applicabili in scenari differenti), per le Friendship e per l'allegro duetto Mercy/Animality (vi ricordo che per fare quest'ultima mossa, è necessario effettuare una Mercy, ovvero dare un po' di energia all'avversario in occasione del terzo round quando appare la scritta Finish Him!). Cosa altro devo dire? Ah già, stavo per dimenticarmi di dire che i codici segreti sono rimasti gli stessi ma alla fine di una partita è possibile inserirne un ennesimo, del quale però non siamo ancora riusciti a scoprire né l'utilità né la giusta sequenza di simboli per far sì che accada qualcosa (faccio il vago perché non abbiamo davvero la più pallida idea di come diavolo funzioni!). Insomma, Ultimate Mortal Kombat 3 è tutto quello che avete desiderato da Mortal Kombat e anche di più, ma a questo punto è necessario fare due appunti. Il primo è che la realizzazione tecnica di questo gioco mi è sembrata leggermente inferiore di quella della controparte per er Praystation: la grafica mi è sembrata decisamente più lenta e meno definita rispetto all'originale (forse a causa del fatto che la versione da noi recensita è quella PAL, notoriamente più "lenta" di tutte le altre...). In secondo luogo, è il caso di rispondere alla domanda posta nel cappello di apertura: vale veramente ancora la pena incaponirsi sui picchiaduro bidimensionali? Oppure c'è an-

**MA** L'ennesimo capitolo della saga di Liu Kang e compagnia bella è stato il curioso protagonista di una serie di disavventure capitateci durante i nostri sforzi volti a farlo funzionare: perdere un week-end in tribolazioni e rischiare di rimanere folgorato non è esattamente il mio ideale di divertimento, ma per il momento lasciamo stare. Ultimate Mortal Kombat 3 è il "remix" della versione originale, con molti più personaggi, dei fondali cambiati e alcune opzioni interessanti che mancavano nelle versioni SNES, MD e Playstation. Già presentandolo così dovrebbe fare bella figura, soprattutto agli occhi di Reptile, Scorpion e compagnia bella (ma anche agli occhi dei fan delle tenute originali di Sub Zero e di Smoke, disponibili tramite alcuni trucchetti che non saprei descrivervi)



cora qualcosa che non è stato detto? Può un gioco del genere reggere il confronto con la nuova generazione di Tekken e Virtua Fighter? Sinceramente non saprei dirlo con esattezza, ma di una cosa sono certo, ovvero che Mortal Kombat e Street Fighter abbiano oramai fatto il loro tempo e che alla fine dei conti non ci sia più nulla da dire di quanto sia già stato fatto anche di recente... Oltretutto, Mortal Kombat 3 non si avvale di certo di una realizzazione tecnica eccelsa e per questo non mi sento di consigliarlo a chi già possiede il secondo episodio oppure si diletta a picchiare quintali di poligoni con Virtua Fighter. A prescindere da queste personalissime considerazioni, va messo in conto il fatto che è anche in arrivo il terzo capitolo della saga Virtua e di qui a poco vedranno la luce un'altra dozzina di picchiaduro realizzati decisamente meglio - beh, allora non posso fare altro che consigliare a tutti i possessori di Saturn di attendere che si trovi in giro qualcosa di meglio e risparmiare così i soldi.
Il discorso ovviamente cambia decisamente se siete degli appassionati di questa trilogia "grand guignolesca" e adorate fare Fatality, Animality, Friendship e chi più ne ha più ne metta: Ultimate Mortal Kombat 3, in questo senso, è un vero spasso e se al bar l'avete terminato utilizzando tutti i personaggi, allora l'inserimento di nuovi non potrà che rendervi felici come delle pasque! Comunque sia valutate attentamente il titolo prima di acquistarlo...

Andrea "MAO" Della Calce

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- lenta<br>- mancante di frame | 80 |
| SONORO<br>+ uattà!<br>- musiche nella media | 83 |
| GIOCABILITÀ<br>+ è un picchiaduro<br>- le mosse finali sono difficilissime | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ un sacco di mosse finali<br>- monotono... | 88 |
| GT INTERACTIVE/WILLIAMS | 84 |

# Videa Matik

**PAGAMENTI RATEALI**

**ECCEZIONALE!!!!**

**PRENOTANDO NINTENDO ULTRA-64, AVRAI DIRITTO AL 10% DI SCONTO**

**Aperto tutti i giorni escluso la Domenica**
**dalle 10.00 alle 13.00 e dalle 15.30 alle 20.00**
**chiuso il Lunedì mattina.**

## STREPITOSA OFFERTA

| | |
|---|---|
| Playstation Euro | £. 449.000 |

Playstation Euro £. 419.000
+ gioco a scelta oppure volante e pedaliera
**A PREZZO SPECIALE**

Playstation Euro £. 399.000
+ 2 giochi a scelta oppure
1 gioco + volante e pedaliera
**A PREZZO SPECIALE**

## OFFERTISSIME PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| NHL face off | £. 89.000 |
| NFL game day | £. 89.000 |
| Ridge Racer Revolution | £. 89.000 |

**VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION**
**£. 139.000**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TEL. e FAX 02/70128176**

## PRENOTAZIONE GIOCHI PAL PLAYSTATION

**F1**
**TEKKEN 2**
**TOSHINDEN 2**

## OFFERTISSIME DEL MESE

| | |
|---|---|
| CONSOLE 3DO + GIOCHI | LIRE 499.000 |
| VOLANTE SATURN | LIRE 100.000 |
| FIFA 96 SN | LIRE 99.000 |
| 4 GAMES X MD 32X | LIRE 199.000 |
| JOYSTICK SCORE MASTER X SN | LIRE 39.000 |
| JOY STICK X MD INTRUDER 3 | LIRE 19.000 |
| SATURN SEGA RALLY PAL | LIRE 98.000 |
| SATURN VIRTUA FIGHTER PAL | LIRE 99.000 |
| NEO GEO RALLY CHASE | LIRE 49.000 |

**VIDEOMATIK Via Fiamma, 36 20129 Milano**

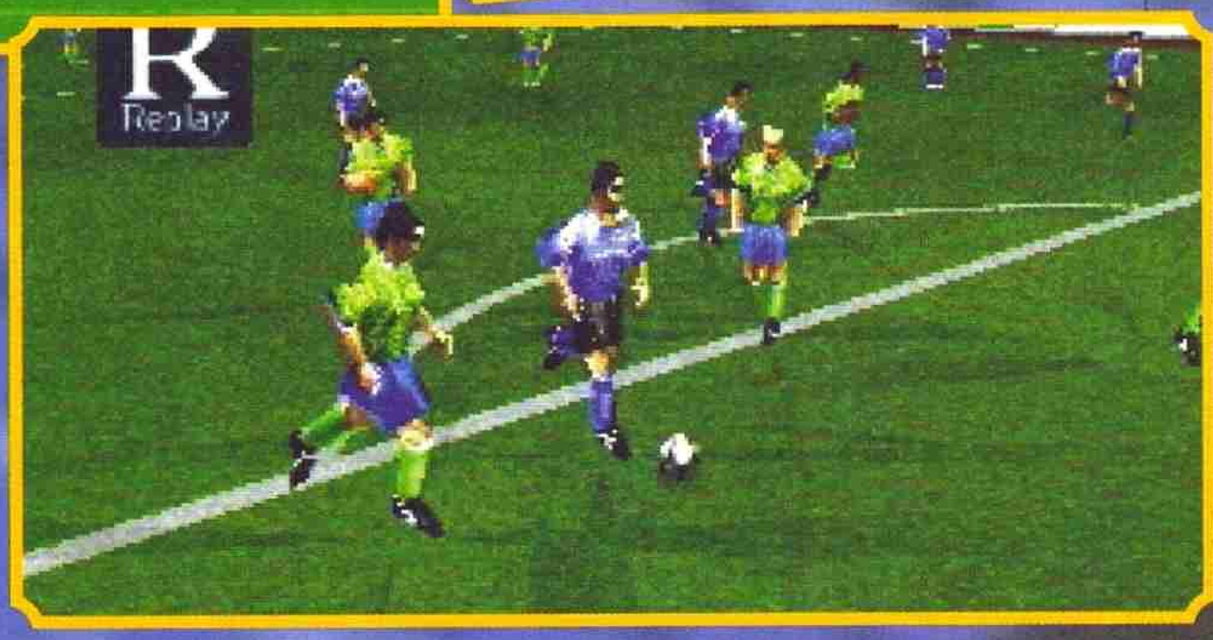
# J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

**93**

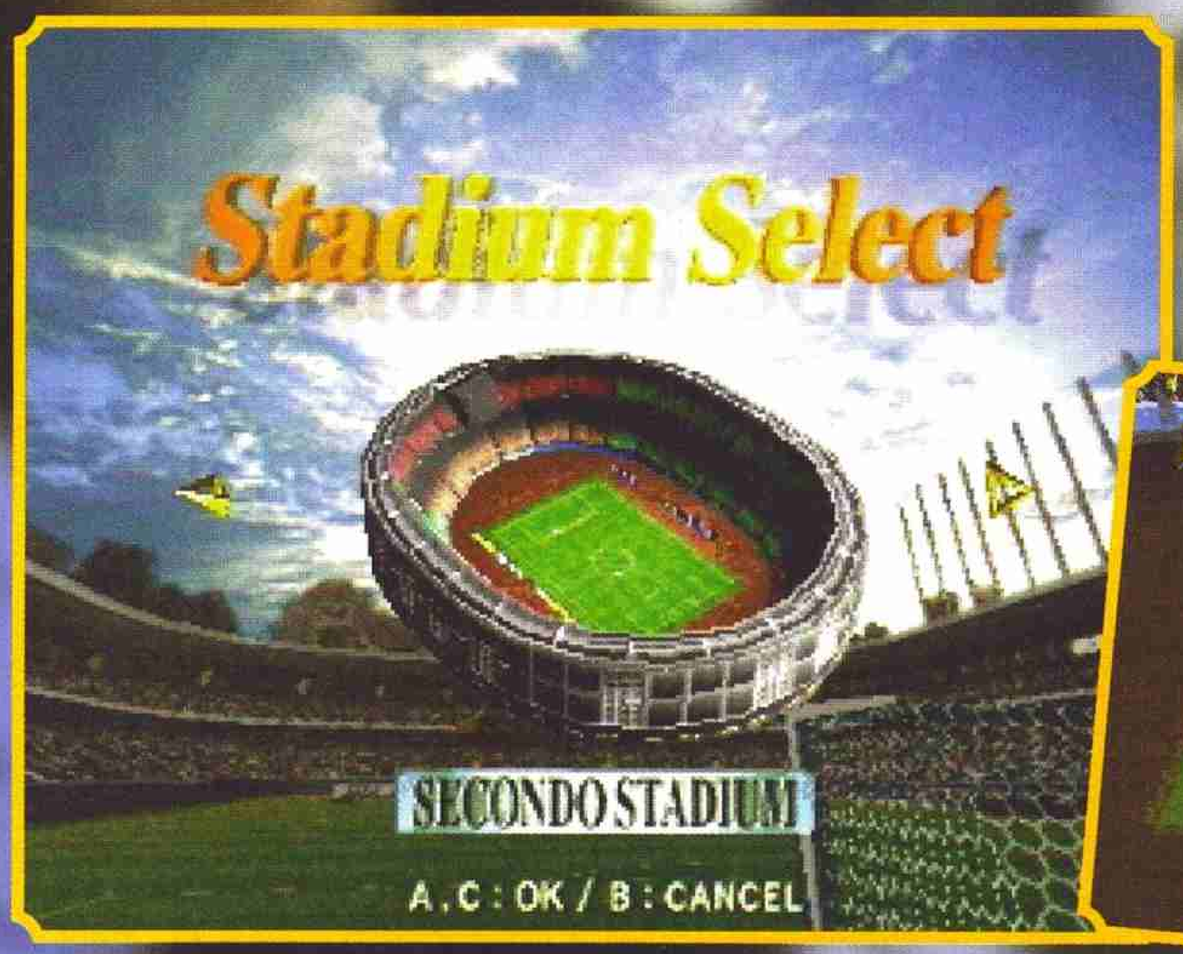
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**Europei inglesi e Olimpiadi americane: fattore comune, il calcio. E allora perché ci troviamo a dover parlare di un gioco ispirato al campionato giapponese?**

Non lo so, e sono convinto che non lo sappiate nemmeno voi, miei cari lettori. Probabilmente quando leggerete queste righe, gli Europei di calcio saranno belli che finiti... E a noi non ci può interessare di meno, visto e considerato che, come il suo predecessore, anche questo nuovo titolo della Sega Sports è basato sulla J-League. Come, non sapete cosa sia la J-League? Male, molto male! La J-League è il campionato più brutto, ma probabilmente più ricco, che



scherzando, Primo Stadium, Secondo Stadium e Terzo Stadium. Se a questo aggiungiamo che le squadre All-Star si chiamano Blu e Rossi, possiamo tranquillamente dire che siamo riusciti a colonizzare anche il Sol Levante con i nostri emblemi di lusso!) all'interno del quale si disputerà l'incontro.
Effettuata questa scelta, si passa a un altro menu che serve a sistemare la squadra in campo con tattiche, moduli di gioco ed eventuali sostituzioni dei calciatori, ognuno dei quali mi è sembrato (sapete com'è, il giapponese...) di capire che goda di uno stato di salute indicato da dei segnetti colorati di fianco al nome... Questa è l'ultima operazione prima di iniziare a giocare sul serio: la partita verrà introdotta dalla voce di due telecronisti (ecco da dove hanno preso l'ispirazione Bruno Longhi e Salvatore Bagni) con zoomate libere dello stadio. Finalmente si inizia a giocare: la visuale iniziale è quella che ha caratterizzato anche i precedenti Victory Goal ovvero a volo d'uccello isometrico (non chiedetemi cosa significhi perché non saprei rispondervi. Guardate le foto che è meglio...)[sei sicuro che non si tratti di un uccello assionometrico tipo che so, una tortora? NdAlex], ma è comunque sostituibile da altre a scorrimento orizzontale alla Actua Soccer e quella totalmente isometrica alla Fifa.
I tasti del pad sono utilizzati tutti tranne X, Y, Z (che richiama solamente la panchina) e servono a svolgere tutti quei movimenti tipi del giocatore di calcio (passare, tirare, crossare)[cadere per terra facendo capire, con gemiti e rotolamenti vari, di soffrire immensamente per il colpo subito, salvo poi rialzarsi appena sia stata concessa la punizione... NdAlex]. Combinando più tasti è possibile ottenere triangoli, sforbiciate a mezza altezza, colpi di testa in tuffo e tutte



sosta al mondo ed è il rifugio di tutti quei giocatori che di punto in bianco decidono di far finta di smettere di giocare a pallone. La J-League è infatti divenuta la patria di esuli come Schillaci, Massaro, Cerezo, Zico e tutta questa gente, ovviamente in periodi temporali ben diversi...
Comunque sia il gioco, per il momento, è disponibile solo in versione giapponese (sul mercato italiano dovrebbe comunque uscire quella tradotta - perlomeno [illegible]) e questo, come di consueto, comporta tutta una serie di problemucci che non sono assolutamente trascurabili. Il primo è che tutte le squadre sono quelle che militano nel campionato del Sol Levante (ovvero Grampus, Verdy, Sanfrecce e Jubilo solo per citarne alcune) e di conseguenza, l'intero testo a video è interamente scritto in kanji (o come diavolo si chiamano).
Tralasciando per un secondo questi piccoli particolari, dico subito che Victory Goal '96 è stata una piacevole sorpresa, del tutto inaspettata. In questi giorni infatti, l'attenzione degli appassionati di calcio è focalizzata sull'imminente uscita di Euro '96 (il seguito di Actua Soccer), Olympic Soccer e Prime Goal Ex: nessuno, me compreso, si aspettava l'uscita di questo sequel, tra l'altro di ottima fattura.
Di cosa posso parlarvi al riguardo di questo Victory Goal '96? Beh, potrei andare con ordine e partire dalla splendida introduzione, non al livello di quella di Adidas Power Soccer, ma comunque di ottima fattura (la voce del tizio che canta in nipponico ci è troppo [illegible]

la stessa che ha stressato l'anima praticamente dagli albori del Saturn con "DAYTONAAAAAA!!!"). Terminata l'introduzione, ci si ritrova di fronte al canonico menu iniziale dal quale è possibile configurare a proprio piacimento la modalità di gioco dalle Opzioni, oppure selezionare un tipo di competizione particolare: quelle presenti sono Campionato, Playoff, Amichevole e così via.
Una volta scelta la competizione, bisogna scegliere la propria squadra tra le sedici del campionato giapponese (per me una vale l'altra, ma i nomi sono troppo ridicoli...) e subito dopo si verrà condotti a una schermata dove è possibile scegliere il tempo meteorologico e lo Stadio (ce ne sono tre che si chiamano, e non sto

queste simpatiche cosette. Per affrontare l'avversario esistono diversi modi: il contrasto diretto e il tackle. Il primo si può fare semplicemente muovendo il proprio giocatore sull'avversario (ma questo implica il fatto che possiate essere voi stessi a cadere), il secondo è il classico tackle.

Quanto a regolamenti, ci siamo quasi: il fallo da dietro è quasi sempre punito con il yello cado (yellow card in giapponese, in italiano Ammonizione o Cartellino Giallo) e i retropassaggi al portiere devono essere respinti con i piedi. Non mi è ancora capitato di vedere un'espulsione per un fallo come ultimo uomo, mentre il fuorigioco funziona benissimo e anche in linea... I calci di punizione e di rigore sono molto simili a quelli di Virtua Striker (lo so che sono ripetitivo, ma quando diavolo esce?), ovvero con un cambio di visuale in soggettiva: l'aftertouch, ovvero l'effetto da dare al pallone, è molto difficile da imprimere, ma nel momento in cui lo imparerete, vi toglierete delle grosse soddisfazioni, specialmente sui calci piazzati...

Devo ammettere che dare un voto che rispetti davvero le potenzialità di Victory Goal '96 è un'impresa che mi risulta un po' ardua per molteplici motivi che ora vi elencherò.

Sulla bontà della grafica e del sonoro mi sembra che non ci sia nulla da aggiungere: la fluidità dei movimenti dei calciatori sul campo è davvero impressionante ed è davvero realistica, alla pari del sonoro che grazie alla doppia telecronaca (malgrado sia giapponese) ha quella marcia in più. Le competizioni da provare sono tante e la possibilità di giocare contro o insieme a un amico, è un'evenienza da non sottovalutare (proprio oggi mi sono sparato un intero pomeriggio a sfidare la redazione e come al solito, ne sono uscito vincitore... La Palma Dello Scarpone va a JH che è riuscito a farsi infilare dal sottoscritto la bellezza di tre gol, cosa che ho visto fare raramente anche al computer anzi, per essere precisi mai!). Quello che un po' mi lascia perplesso è la giocabilità, buona ma non eccelsa e da un prodotto di questo calibro ce la si poteva aspettare proporzionata. Come già successo in Actua Soccer, le porte sono troppo piccole rispetto al resto del campo e ai calciatori e penalizzano un po' il resto del gioco che come già detto è ben fatto. In secondo luogo, ho trovato abbastanza astruso il sistema di controllo, spesso nemmeno coincidente con i movimenti del pad: vi capiterà spesso di litigare con un tasto o l'altro perché non siete riusciti a far tirare il vostro giocatore o perché questo si è fatto soffiare la palla da un avversario facendosi recuperare cinque metri di vantaggio [in questo caso se sei quello che ha battuto l'intera redazione valgono due ipotesi: o hai un fondoschiena pazzesco, oppure ti lamenti un po' troppo del "pad che non ti dà la mossa"... NdAlex]. Per il resto, Victory Goal '96 mi è sembrato un gioco ben bilanciato, sebbene sia parecchio difficile segnare: se questo da un punto di vista è un bene, dall'altro è abbastanza controproducente perché frustrante. Inutile dire che per diventare spietati e cinici sotto porta, avrete bisogno di un buon numero di ore passate ad allenarvi...

Andrea "MAO" Della Calce

| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ dettagliatissima<br>+ realistica | 96 |
| SONORO<br>+ doppia telecronaca<br>- ma in giapponese | 88 |
| GIOCABILITÀ<br>+ è un gioco di calcio<br>- controllo ostico | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ bello da soli<br>+ straripante in due | 92 |
| SEGA SPORTS | 93 |

PlayStation

# 12 EVENTI SPETTACOLARI

KONAMI®

KONAMI XXL SPORTS SERIES™

# TRACK & FIELD INTERNATIONAL™

## Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

KONAMI® CENTER

| | |
|---|---|
| TOYLANDIA | Via Tichy, 33 - Cassino (FR) |
| MULTIMEDIA | Via Guarini, 33 - Avellino |
| MULTIMEDIA STORE | P.zza Biade, 11/A - Vicenza |
| KING ARTHUR | Via Pastorino, 144/R - Genova |
| POWER BIT | Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO) |
| T&T | Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC) |
| GAME STORE | V.le M. Fanti 10/A - Firenze |
| MORGANA | Via Dalmazia, 424 - Pistoia |
| PLAY GAME SHOP | Via C. Alberto, 36 - Torino |
| INSERT COIN | Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia |
| CRAZY VIDEO | Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI) |
| EXPLOTION VIDEO GAMES | Via Petrarca, 35 - Casoria (NA) |
| ALIMAX | Via A. Moro, 41 - Catania |
| KONSOLLE | Strada Maggiore, 85 - Ravenna |
| PACMAN | Via Paciaudi, 2/E - Parma |
| ECR ELETTRONICA | Via Archimede, 155/R - Genova |
| TUTTO VIDEO | Strada S. Angelo, 86/C - Treviso |
| GAME START | Via Bertola, 6 - Rimini |
| GAME 94 | Via del Clementino, 95 - Roma |
| TROIANI | Via Millesimo, 27 - Roma |
| YOO TOO | Via Rossini, 3/C - Torino |
| BARALE | Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara |
| PERGIOCO | Via San Prospero, 1 - Milano |
| | Via Aldrovandi - Milano |
| | Via degli Scipioni, 109 - Roma |
| | Via Cairoli, 5 - Monza |

DISTRIBUZIONE ITALIA


**X-Italia**
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-54531
Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com


MATCH ITALIA

**SERVIZIO RIVENDITORI**
**TEL. 0541/54531**
**FAX 0541/54802**

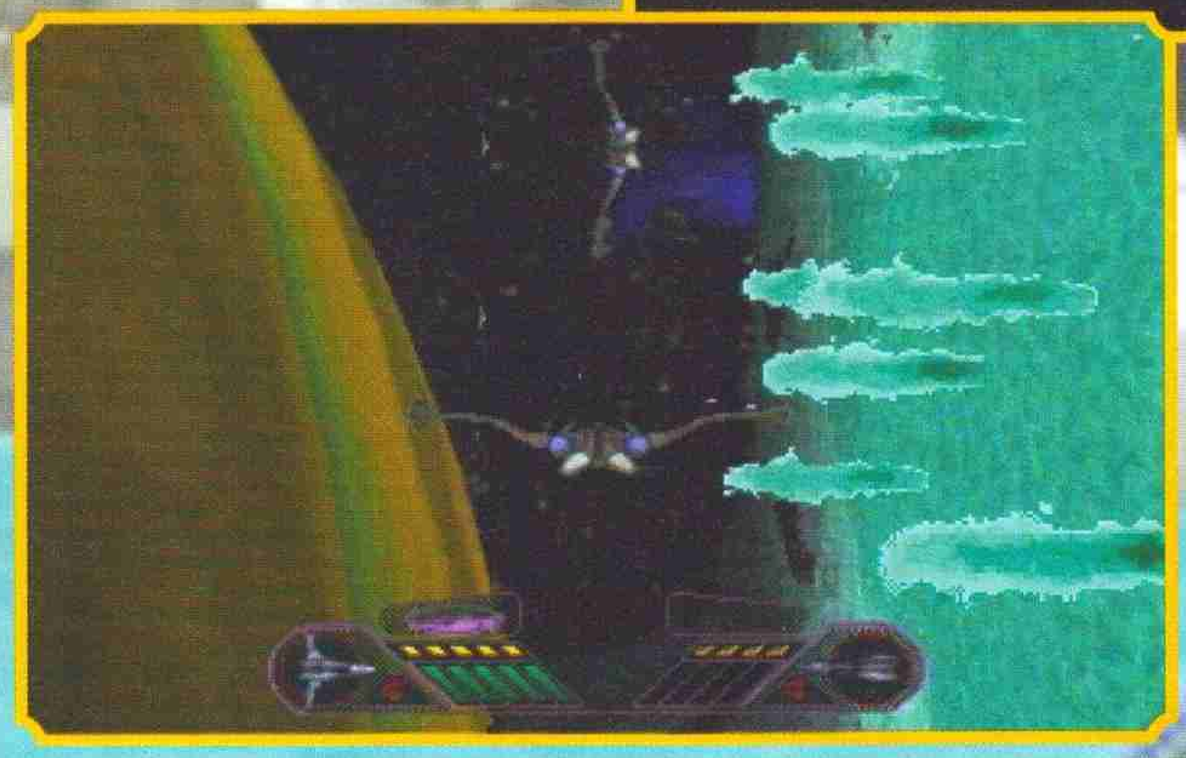
TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

# TITAN WARS

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 1 |

**Laggiù nella galassia c'è una guerra, la gente si spara a bordo di astronavi, le bombe nucleari si sprecano... Sì, ma a noi?**

Chi non si ricorda di Total Eclipse, il famosissimo gioco per 3DO, la console più venduta del mondo dopo il Jaguar Atari? Sicuramente nessuno, del resto un titolo di tale rilevanza venne inserito anche nelle notizie dei telegiornali.
Ebbene, oggi, grazie al Saturn, tutti avranno l'occasione di rivivere le splendide emozioni che milioni di persone hanno potuto provare su 3DO. Certo, il nome è tutt'altro, ma strutturalmente rimane quel gran capolavoro iniziale... Sono a un passo dall'emozionarmi.



A parte gli scherzi, perché se non l'hai capito nelle righe sopra ero vagamente ironico, questo titolo fa parte integrante della nuova generazione di spara e fuggi; eh, non ci sono gli shoot 'em up di una volta (e se è per questo non ci sono più nemmeno le mezze stagioni), quando si capiva a cosa sparare e soprattutto da dove ti sparavano; quando la navicella si muoveva dove le dicevi di andare, e non aveva come in questi giochi influenze gravitazionali o atmosferiche.
Ma non guardiamoci indietro, puntiamo al futuro, e speriamo che prima o poi qualche assennato programmatore decida di fare uno spara e fuggi come Dio comanda. Come avrai a questo punto intuito, non sono proprio a favore degli sparatutto in soggettiva, ma questo, te lo garantisco, non influirà minimamente sul giudizio finale, dopotutto potrebbe esserci anche qualcuno sulla faccia della terra a cui piace questa visuale, quindi...
Vediamo un po', cosa potrei dire adesso? E se parlassi un po' del gioco? Uhm, non mi sembra un'idea malvagia, andiamo quindi a vedere cosa incontrerai nel tuo impervio tragitto: a mano a mano che si prosegue con la tua bella partitona, non ti sarà difficile pigliare delle sfere che, a seconda del colore, ti garantiranno una ca-

CRAZY VIDEO
STOP
CRAZY VIDEO

SONY PSX L.449.000
SEGA SATURN L.489.000
Usa e Jap

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC-CDROM
VENDITA COMPUTER E ACCESSORI

FINALMENTE E' ARRIVATO !
NINTENDO 64 BIT

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE
SONY PLAYSTATION CENTER

VENDITE RATEALI

CRAZY VIDEO-VIA DANTE,165
SESTO S.GIOVANNI-(MI)
TELEFONO E FAX 02/2620680

VENDIAMO PER VOI IL VOSTRO USATO

rico di energia o un aumento della potenza di fuoco. Se poi, dopo tutto quello che ti ho detto (se ne potrebbe fare un'enciclopedia) vuoi sapere se il gioco è divertente, beh, mi sembra sacrosanto: innanzitutto i livelli sono davvero

eccessivamente lunghi, sinceramente non ho cronometrato il tempo impiegato dall'inizio della partita all'incontro con l'astronavona di fine livello, ma Mirko che all'inizio si gustava allegramente (condendo con esilaranti battutine

le mie gesta... la più riuscita farebbe venire i capelli bianchi a un bambino di due anni) la partita, alla fine stava rumorosamente ronfando. Titan Wars, poi, è molto particolare come prodotto, non si può certo dire che sia difficile (dopotutto bastano uno o due colpi a

Fortunatamente, se si ha la prontezza di spirito di eliminare in tempo record la nave d'appoggio, le cose potrebbero migliorare, ma non è certo facile.
Fatto questo, le cose non sono certo finite, ennò, sarebbe troppo facile (già così basterebbe), di colpo salta fuori il guardiano vero, che in men che non si dica ti scaglia addosso delle palle infuocate a ricerca (famosissime in tutto il mondo) che ti stampano prima ancora che ti venga in mente qualche parolaccia da rivolgere verso il televisore.

eliminare gli avversari), e anzi, se gli stage fossero più corti sarebbe anche divertente, ma non appena si giunge davanti al guardiano di fine livello, il gioco diventa di una difficoltà estrema; per esempio, già nel primo livello, prima di incontrare la fatidica astronavona ci si trova a combattere contro una navicella di media importanza, la

**MA** La Crystal Dynamics è partita all'assalto del Saturn rilanciando e rifacendo quasi da capo il suo vecchio Total Eclipse, uscito originariamente per 3DO e in seguito convertito anche per Playstation. Con un pesante restyling grafico, l'aggiunta dei soliti filmati FMV e una revisione rigorosa della giocabilità in effetti sono riusciti a ottenere un titolo decisamente più dignitoso e interessante, anche se l'interpretazione degli attori è facilmente dimenticabile e nel gioco non si vede nulla di terribilmente spettacolare (per fortuna sono state eliminate le sequenze nei tunnel). Bisogna dire che come approccio per uno shoot 'em up non va affatto male, anche se così come è probabilmente verrà dimenticato nel giro di un paio di mesi.

quale però ha, di quando in quando, la bella idea di chiamare una nave di appoggio che la rimette a nuovo in tempo record - e che quindi ti fa ricominciare da capo con l'assedio... alè.

L'impatto visivo è decisamente positivo, il totale utilizzo di texture mapping e le scelte cromatiche molto azzeccate, danno una sensazione di realismo abbastanza tangibile; peccato solo per l'effetto clipping, che si fa vedere in dosi massicce. Anche l'astronave si presenta bene (ma si controlla male... troppo sensibile ai comandi), e così anche tutti i tipi che ti sparano.
Abbastanza carina è anche l'introduzione animata e i vari filmati di intermezzo, così com'è ben fatto il riquadro che durante la partita presenta gli interventi del personale da terra, che non dice niente di entusiasmante, ma che comunque fa la sua bella figura.
Il sonoro, d'altro canto è un po' fuffo: gli effetti potrebbero anche andare, anzi, il parlato digitalizzato è molto nitido, ma le musiche, quelle sono di una monotonia disarmante, lo stesso motivetto per tutta la durata dello stage, che come già detto non dura proprio poco.
In definitiva uno shoot 'em up che potrebbe piacere ai grandi amanti della bella grafica (basta non curarsi dell'aggiornamento), ma sicuramente non molto a quelli che guardano al divertimento puro.

Raffaele Sogni

| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Molto carina.<br>- Effetto clipping troppo evidente. | 92 |
| SONORO<br>- Musiche troppo ripetitive.<br>+ Effetti più che dignitosi. | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Abbastanza intuitivo.<br>- Un po' noioso. | 85 |
| LONGEVITÀ<br>+ Bello da vedere.<br>- Se si ha il coraggio di vederlo tutto. | 82 |
| CRYSTAL DYNAMICS | 83 |

METTI ALLA PROVA
LA TUA PLAYSTATION

# DESC

## DISCENDI ANCHE TU NELLA TOMBA

DELOD TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

**SONY PLAYSTATION**

**MANUALE IN ITALIANO**

**£ 129.900**

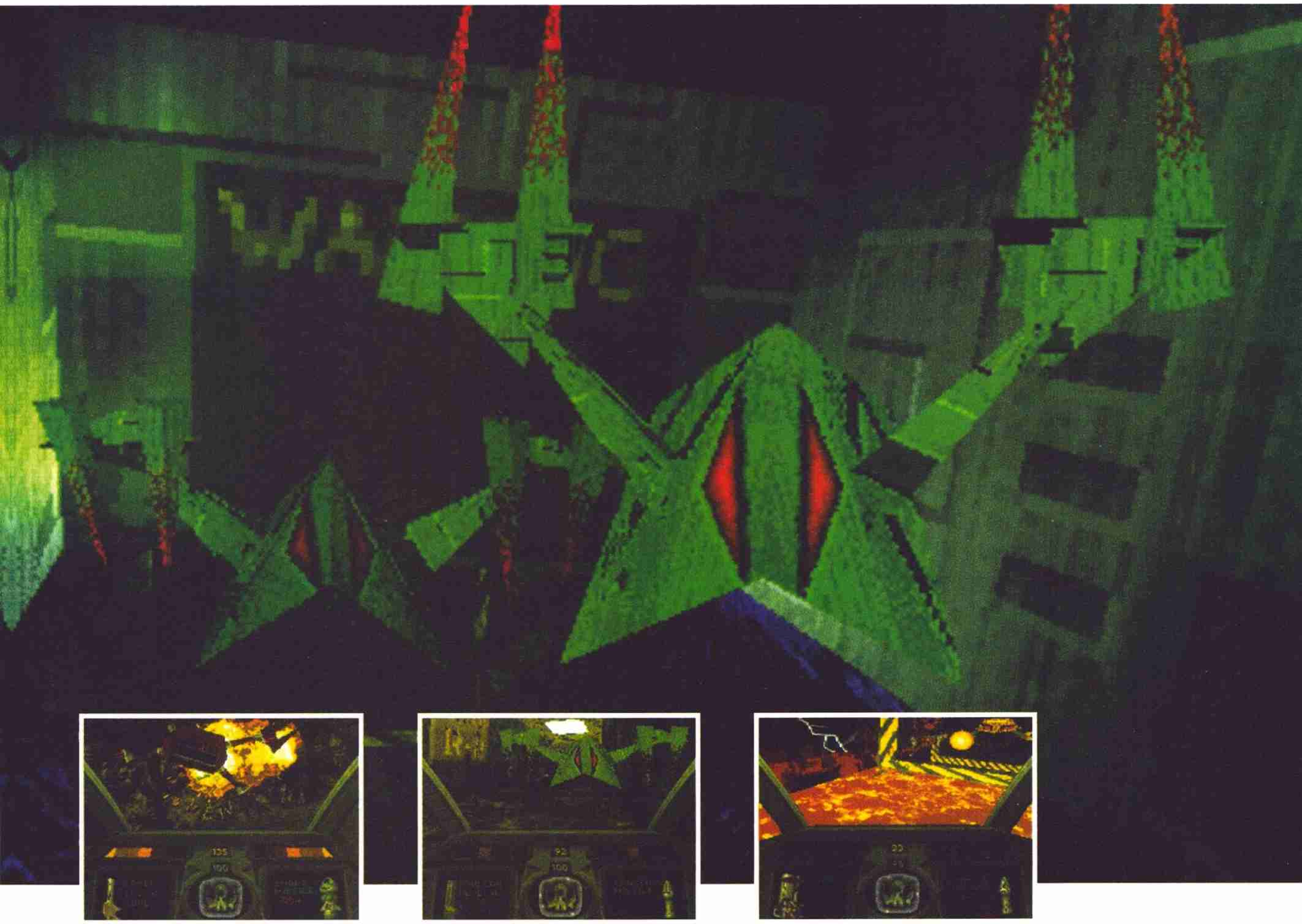
**Nelle viscere delle miniere di Plutone una razza aliena ha sopraffatto la corporazione mineraria e si appresta ad invadere la terra.**
**Per fermare gli alieni è necessario inoltrarsi in miniere profondissime e tunnel senza fine.**

Numero Verde
167-821177

# DESCENT™

Interplay™

# PIU' PROFONDA DELLA STORIA!



- L'unico gioco del genere con ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- Avanzata intelligenza artificiale degli alieni che sono in grado di imparare e basano le proprie azioni sulla tua tattica.
- 30 livelli di azione velocissima, piena di tranelli e nemici.
- Opzione multiplayer.
- Nuova colonna sonora rock.

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

PREVIEW

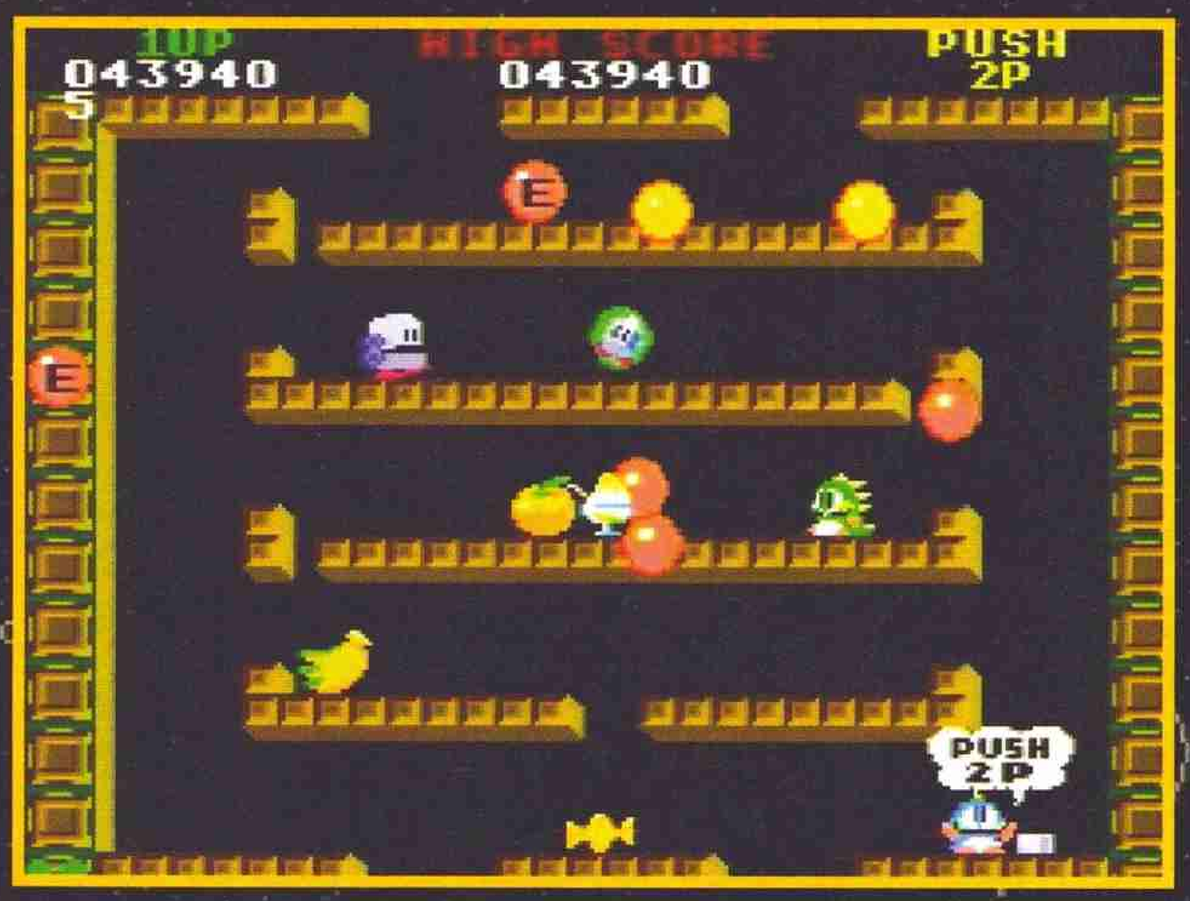
PSX

# Bubble Bobble

**È proprio vero, i grandi classici non muoiono mai!**

Già qualche mese fa (lo scorso, per essere precisi), rimasi sconvolto durante la stesura dell'articolo per la presentazione dei prodotti Acclaim: tra la miriade di titoli, faceva timidamente capolino un titolo che è la quintessenza della storia dei videogiochi, condensata in due sole parole: Bubble Bobble.
Sì, signori, avete capito bene. Bubble Bobble sta per tornare nuovamente in tutto il suo splendore e l'immutata giocabilità (vi ricordo che sono passati quasi dieci anni da quando apparve per la prima volta la versione coin-op). Possessori di Playstation, tenetevi forte e preparatevi all'evento dell'anno, anzi del secolo: lasciate per un momento da parte i vari Tekken e TohShinDen perché Bubble Bobble cambierà la vostra vita (io e Marco abbiamo già dato ai tempi, e con noi un'intera generazione di videogiocatori che, una volta vista la conversione per il vecchio Commodore 64, urlarono al miracolo e da lì in poi decisero che la loro vita, il loro futuro, sarebbe stato nel campo dei videogiochi...). Chiusa questa parentesi melodrammatica, passiamo a dare un'occhiata a questo gioco, che do per scontato che sia conosciuto da tutti, ma chiaramente, il nostro pubblico è anche composto da "nuove leve" ed esiste la non remota possibilità che qualcuno non abbia nemmeno la più pallida idea di ciò di cui sto blaterando e che guardando queste foto (peraltro in versione molto beta: è questo il motivo per cui la stragrande maggioranza delle schermate qui immortalate non riportano i colori dell'originale, ma ci hanno garantito che la versione finale sarà fedelissima al coin-op), potrebbe pensare che stia tentan-

do di prenderlo in giro. Bene ragazzi, quello che vedete è un platform, è banalmente bidimensionale e lo sapete che il CD sul quale risiederà, sarà praticamente inutilizzato? Eh già perché dovete sapere che la capienza di un supporto ottico è di 640 Mbyte circa, mentre il gioco occuperà la "bellezza" di 512 Kbyte, il che vuol dire che sul CD potrebbe teoricamente trovare spazio un gioco come Tekken 2! Il fatto è che da quello che siamo riusciti a capire, l'intento dei programmatori della Acclaim e della Taito, è quello di riproporre lo stesso identico gioco che è riuscito a fare divertire mamme, papà e bambini per diverse ore (e anche noi. Ve l'ho già raccontata di quella volta che io e MA, in una notte di luglio dell'anno scorso, passammo svariate ore giocando a Bubble Bobble con l'emulatore per Commodore 64 sul mio PC, all'epoca un bel DX2 ora tramutatosi in un Pentium 133, divertendoci come dei matti e tirando l'alba? Si? Beh, allora vi ho fatto ripassare la lezioncina di vita...), lanciando una sfida abbastanza presuntuosa nei confronti delle mega produzioni odierne. Insomma, chi la vincerà? Il Bubble Bobble da 512 Kb di codice, oppure i kolossal su diecimila CD? Sinceramente non saprei rispondere con esattezza, anche se il cuore mi spinge a optare per la prima ipotesi, ma non sono convintissimo che il pubblico, soprattutto quello più giovane, sia disposto ad accettare un ritorno così brusco alle origini e rinunciare al mondo dorato fatto di poligoni che le nuove console ci hanno propinato sin dal loro esordio per tornare alla "piattezza" di una grafica a 32 colori. Comunque sia, non mi stancherò mai di ripeterlo, la vera forza di Bubble Bobble è sempre stata la giocabilità, accompagnata da una longevità non indifferente: del resto non mi è mai capitato di riprendere in mano un gioco a distanza di parecchi anni e giocarci con la stessa voglia e lo stesso accanimento della prima volta! Detto questo non mi rimane che darvi appuntamento al prossimo numero dove con molta probabilità troverete la recensione completa e solo in quel momento avrete la risposta alla domanda posta poche righe più sopra: chi vincerà? La tecnologia ha davvero preso il sopravvento o c'è ancora spazio per scampoli di un passato così incredibilmente prossimo; ma allo stesso tempo, sotto altri punti di vista, così remoto? Io stesso ho sollevato alcuni dubbi in proposito, proprio all'interno della recensione di Ultimate Mortal Kombat 3, ma in questo caso mi vedo quasi costretto a ritrattare il tutto. Una domanda alla quale potremo rispondere solo quando avremo per le mani il gioco finito. Anche se, per essere sinceri, penso proprio di sapere già la risposta...




Andrea "MAO" Della Calce

PREVIEW

PSX

# SAMPRAS EXTREME

**Uhm, finalmente una simulazione sportiva che non ha nulla a che fare con il basket, il calcio e il football americano: io odio il tennis...**

Eh già, il tennis l'ho sempre ritenuto uno sport da femminucce, o comunque non meritevole di essere praticato, almeno per quanto riguarda la mia persona. Il fatto di questo mio astio nei confronti di questa disciplina sportiva, è che non ho mai avuto un grandissimo rapporto con estensioni del braccio (se escludiamo il ping pong, al quale ho dedicato diversi anni della mia vita in quell'oratorio dal quale fui poi cacciato per avere picchiato un bambino la cui unica colpa fu quella di avermi tirato un gavettone. Il dolce frutto della vendetta venne poi consumato dal papà, che non rimase molto contento del fatto che suo figlio tornò a casa con dei vistosi segni sul collo, e mi incollò uno sberlone in pieno volto... La mia reazione fu talmente "pacata" che sono tuttora diffidato dal mettere piede in un qualsiasi luogo di preghiera...) e che quindi racchette e

racchettine non sono certo il mio punto forte. Sarà poi che ho sempre giocato con un mio amico, una vera belva, che mi faceva danzare da una parte all'altra del campo prima di sparare un siluro a duecento chilometri orari, la cui unica testimonianza di passaggio era riscontrabile solo da una luminosa scia gialla della durata di tre nanosecondi..
Ora capite perché odio il tennis (e di riflesso anche lo squash)? Ma volete mettere la soddisfazione di una bella partita a basket o meglio ancora a calcio? Il tennis è uno sport di asociali: quando sbagli, con chi se la si prende di solito? Con la racchetta ovviamente, che finisce per essere sbatacchiata qua e là per il campo finché non la si distrugge per benino: conoscendo il mio carattere (quando giocavo a Subbuteo e perdevo, spaccavo gli omini con un pugno facendoli diventare alti due millimetri... Voglio dire, sempre meglio del Silvestri che, quando è in svantaggio a Tekken 2, si parla da solo e caccia frasi del tipo: "Ma dai Stefano, come fai a farti fregare come un bambino di due anni sempre dalle stesse mosse?" e cosa di questo tipo...) e soprattutto non avere uno stipendio tale da potermi permettere tre racchette nuove ogni mese, ho deciso che per la mia salute mentale e per la salute fisica di chi mi sta intorno, non toccherò mai più una racchetta da tennis o da squash.
Tutta questa pappardella è servita solamente a introdurre questa nuova fatica della Codemasters che, guarda caso, è proprio una simulazione tennistica sponsorizzata da Pete "Cannolo" Sampras, così denominato da amici e nemici per la potenza dei suoi colpi e non per meriti anatomici guadagnati su un altro tipo di terreno, anche quello "battuto" di frequente, ma un po' più confortevole...
A parte queste squallide battute (che in genere toccano al nostro simpatico e pelato caporedattore), è giunto il momento di parlarvi di questo Pete Sampras Extreme Tennis. Come tutti i giochi della nuova generazione Extreme Tennis sfoggia una grafica tridimensionale poligonale, nel senso che i tennisti sono realizzati con l'ausilio di questa tecnica (e i programmatori ci hanno anche un po' rotto le scatole: viviamo in un mondo di forme armoniche, non di cubi!). Malgrado la presenza di Sampras come sponsor, non è presente nessun tennista reale e quelli implementati sono di pura fantasia. Comunque sia, ognuno di questi è dotato di una propria personalità, suddivisa in diverse abilità che vanno dallo smash al diritto, dal rovescio alla battuta. Tra le modalità di gioco presenti, ci sono le semplici esibizioni, oppure un torneo vero e proprio, tra cui scegliere. Oltre a questo sono presenti diversi tipi di campo, ciascuno dei quali dislocato in diverse parti del mondo e la cui principale peculiarità è quella di avere lo speaker che parla nella lingua del luogo in cui si svolge il torneo.
Per quanto riguarda il sistema di controllo, ci troviamo di fronte a un classico dei giochi di questo genere. Le battute sono effettuate mediante l'ausilio di una specie di cursore che si muove rapidamente nell'altra parte di campo, mentre i lob, i rovesci e gli smash, sono assegnati a un preciso tasto del pad. La versione che abbiamo potuto provare era ancora ampiamente in fase beta e quindi non ci è possibile esprimere il benché minimo giudizio riguardo il gioco ma, tutto sommato, questo Extreme Tennis ci è sembrato un buon titolo. Ovviamente, per saperne di più, non vi resta che attendere la recensione completa...

MAO

## Come ordinare:

**TELEFONO:** 051 - 343504 (16 linee r.a.)
**FAX:** 051 - 344906
**POSTA:** COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
**DIRETTAMENTE IN NEGOZIO**
**INTERNET:** http://www.computerone.it

# COMPUTER ONE®


Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it


orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

| | |
|---|---|
| BUG (EURO) | 99.000 |
| CENTER RING BOXING (usa) | 99.000 |
| CHAOS CONTROL (jap) | 129.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT (EURO) | 89.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 (EURO) | 99.000 |
| CYBER SPEED (EURO) | 89.000 |
| CYBER SPEEDWAY (usa) | 129.000 |
| CYBERIA (usa) | 109.000 |
| D (EURO) | 109.000 |
| DAEDALUS (jap) | 149.000 |
| DARIUS GAIDEN (EURO) | 99.000 |
| DARIUS 2 (jap) | 129.000 |
| DARKSEED (jap) | 149.000 |
| DAYTONA USA (EURO) | 129.000 |
| DEAD HEAT IN GULF (jap) | 139.000 |
| DIGITAL PINBALL (jap) | 159.000 |
| DOUBLE SWITCH (usa) | 99.000 |
| DRAGON BALL Z (jap) | 139.000 |
| DRAGON BALL Z 2 (jap) | 139.000 |
| EARTH WORM JIM 2 (usa) | 115.000 |
| EURO 96 (parlato ITA) | 139.000 |
| F1 LIVE INFORMATION (jap) | 129.000 |
| FIFA SOCCER 1996 (EURO) | 109.000 |
| FORMULA 1 CHALLENGE (EURO) | 99.000 |
| GALACTIC ATTACK (EURO) | 129.000 |
| GALACTIC ATTACK (usa) | 99.000 |
| GALAXY FIGHT (EURO) | 99.000 |
| GALE RACER (EURO) | 99.000 |
| GE BOCKERS (jap) | 99.000 |
| GOLDEN AXE (EURO) | 99.000 |
| GOTHA (jap) | 129.000 |
| GRADIUS DELUXE PACK (jap) | 139.000 |
| GUARDIAN HEROES (EURO) | 99.000 |
| HANG ON 96 (EURO) | 99.000 |
| HAT TRIK HERO (jap) | 109.000 |
| HI-OCTANE (EURO) | 99.000 |
| HOKUTO NO KEN (jap) | 139.000 |
| JOHNNY BAZOOKATONE (EURO) | 89.000 |
| KING OF SPIRITS (jap) | 149.000 |
| KINGDOM GRANPRIX (jap) | 129.000 |
| LAST GLADIATOR DIGITAL PINBALL (usa) | 109.000 |
| LODERUNNER (jap) | 129.000 |
| MAGIC CARPET (EURO) | 99.000 |
| MANSION OF HIDDEN SOUL (EURO) | 99.000 |
| MINNESOTA FATS (usa) | 119.000 |
| MORTAL COMBAT 2 (EURO) | 109.000 |
| MORTAL COMBAT 2 (usa) | 99.000 |
| MYST (EURO) | 109.000 |
| MYSTARIA (EURO) | 89.000 |
| NBA JAM TURNAMENT EDITION (EURO) | 119.000 |
| NHL ALL STAR HOCKEY (EURO) | 99.000 |
| NIGHT STRIKER 2 (jap) | 129.000 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR (EURO) | 79.000 |
| PANZER DRAGON (EURO) | 129.000 |
| PANZER DRAGON 2 (EURO) | 109.000 |
| PARODIUS (EURO) | 99.000 |
| PEBBLE BEACH GOLF (EURO) | 99.000 |
| RAYER SECTION (jap) | 139.000 |
| RAYMAN (EURO) | 99.000 |
| REVERTHION (jap) | 129.000 |
| REVOLUTION X (EURO) | 99.000 |
| ROBOTICA (EURO) | 89.000 |
| ROMANCE OF 3 KINGDOMS 4 (usa) | 139.000 |
| SEGA RALLY (EURO) | 129.000 |

## Sega Saturn in OFFERTA Speciale!!

## Lit. 449.000

| | |
|---|---|
| SHANGHAI (usa) | 69.000 |
| SHINOBI LEGIONS (usa) | 109.000 |
| SHINOBI X (EURO) | 89.000 |
| SIDE POCKET 2 (usa) | 149.000 |
| SIM CITY 2000 (EURO) | 99.000 |
| SLAM DUNK (jap) | 159.000 |
| SOLAR ECLIPSE (usa) | 109.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA (usa) | 109.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA (EURO) | 99.000 |
| STEAMGER MASH (jap) | 149.000 |
| STREET FIGHTER ZERO (jap) | 139.000 |
| THE HORDE (usa) | 99.000 |
| THE HORDE (EURO) | 99.000 |
| THEME PARK (EURO) | 99.000 |
| THUNDERHAWK 2 (EURO) | 109.000 |
| THUNDERSTRIKE 2 (usa) | 109.000 |
| TOHSHINDEN X (EURO) | 95.000 |
| TRUE PINBALL (EURO) | 99.000 |
| VALORA VALLEY GOLF (EURO) | 99.000 |
| VAMPIRE HUNTER 2 (jap) | 139.000 |
| VICTORY BOXING (EURO) | 99.000 |
| VICTORY GOAL (EURO) | 99.000 |
| VICTORY GOAL (jap) | 139.000 |
| VIRTUA COP (EURO) | 109.000 |
| VIRTUA COP + PISTOLA | 169.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 (EURO) | 129.000 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX (jap) | 139.000 |
| VIRTUA HYDLIDE (EURO) | 99.000 |
| VIRTUA RACING (EURO) | 99.000 |
| VIRTUA RACING (jap) | 119.000 |
| VIRTUA VOLLEYBALL (jap) | 159.000 |
| WING ARMS (EURO) | 99.000 |
| WIPE OUT (EURO) | 95.000 |
| WORLD SERIES BASEBALL (usa) | 129.000 |
| WORMS (EURO) | 99.000 |
| X-MEN (jap) | 139.000 |

## Gli Accessori per Sega Saturn

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY + ADAT.UNIV.+MEMORY 8MB | 99.000 |
| ADATTATORE UNIVERSALE | 49.000 |
| JOYPAD | 59.000 |
| JOYPAD EXPLORER | 39.000 |
| JOYSTICK HORI FIGHTING STICK | 99.000 |
| JOYSTICK VIRTUA STICK | 109.000 |
| MEMORY CARD | 59.000 |
| MODULO MPEG/VIDEO CD | 429.000 |
| PISTOLA | 69.000 |
| SATURN EURO PAL | 449.000 |
| VOLANTE | 139.000 |
| MODULATORE PAL-RF (antenna) | 39.000 |
| JOYPAD RAGGI INFRA (coppia) | 79.000 |
| CAVO SCART | 29.000 |

**LIT. 139.000**

## ACQUISTA 2 GIOCHI!
Sconto 8%
## ACQUISTA 3 GIOCHI!
Sconto 12%
## ACQUISTA 5 GIOCHI!
Sconto 15%

**LIT. 169.000**


Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

# COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

## Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

## SUPER OFFERTA LUGLIO

ACQUISTA 2 GIOCHI! Sconto 8%
ACQUISTA 3 GIOCHI! Sconto 12%
ACQUISTA 5 GIOCHI! Sconto 15%

## Sony Playstation in OFFERTA Speciale!!

**DISPONIBILE LA MODIFICA UNIVERSALE PER UTILIZZARE QUALSIASI GIOCO SU QUALSIASI PLAYSTATION**
**TELEFONA SUBITO!! 051 - 343504**

| | |
|---|---|
| 3D LEMMINGS (ita) | 97.000 |
| A4 EVOLUTION (jap) | 139.000 |
| ACTUA SOCCER (ita) | 89.000 |
| ADIDAS POWER SOCCER (ita) | 99.000 |
| AGILE WARRIOR (ita) | 99.000 |
| AIR COMBAT (ita) | 99.000 |
| ALIEN TRILOGY (ita) | 99.000 |
| ALONE IN THE DARK (ita) | 99.000 |
| ASSAULT RIGS (ita) | 95.000 |
| BOXER'S ROAD (jap) | 109.000 |
| CHESSMASTER 3D (usa) | 99.000 |
| COSMIC RACE (jap) | 139.000 |
| CRAZY CLIMBER (jap) | 159.000 |
| CRAZY IVAN (ita) | 79.000 |
| CRITICOM (ita) | 99.000 |
| CRITICOM (usa) | 115.000 |
| CYBERSLEAD (ita) | 95.000 |
| CYBERSLEAD (jap) | 105.000 |
| CYBERSLEAD (usa) | 97.000 |
| CYBERSPEED (ita) | 108.000 |
| CYBERSPEED (usa) | 129.000 |
| D (ita) | 99.000 |
| DEFCON 5 (ita) Testo e Parlato ita | 99.000 |
| DEFCON 5 (usa) | 108.000 |
| DESCENT (ita) | 99.000 |
| DESTRUCTION DERBY (ita) | 99.000 |
| DISCWORLD (ita) | 95.000 |
| DOOM (ita) | 89.000 |
| DRAGON BALL Z (jap) | 105.000 |
| DRAGON BALL Z 2 (jap) | 169.000 |
| EXECTOR (jap) | 99.000 |
| EXTREME GAMES (ita) | 98.000 |
| EXTREME PINBALL (ita) | 99.000 |
| FIFA SOCCER 1996 (ita) | 89.000 |
| GALAXIAN 3 (jap) | 146.000 |
| GALAXY FIGHT (ita) | 99.000 |
| GEOM CUBE (usa) | 105.000 |
| GEX (ita) | 99.000 |
| GOAL STORM (ita) | 99.000 |
| GOEMON WARRIOR (jap) | 149.000 |
| GUNDAM (jap) | 125.000 |
| GUNNER'S HEAVEN (jap) | 125.000 |
| HARD RICK CAB (jap) | 159.000 |
| HI-OCTANE (ita) | 95.000 |
| HORMIE HOPPERHEAD (jap) | 105.000 |
| IRON SLAM 1996 (jap) | 159.000 |
| JOHNNY BAZOOKATONE (ita) | 95.000 |
| JUMPIN FLASH (ita) | 89.000 |
| JUMPIN FLASH (jap) | 119.000 |
| JUPITER STRIKE (ita) | 115.000 |
| KILEAK THE BLOOD (ita) | 95.000 |
| KILEAK THE BLOOD 2 (jap) | 159.000 |
| KING OF BOWLING (jap) | 105.000 |
| KING'S FIELD (usa) | 119.000 |
| LEAGUE WINNING ELEVEN (jap) | 105.000 |
| LOADED (ita) | 97.000 |
| LONE SOLDIER (ita) | 79.000 |
| MAGIC BEAST WARRIOR (jap) | 119.000 |
| MAGIC CARPET (ita) | 99.000 |
| MEGAMAN X 3 (jap) | 136.000 |
| METAL JACKET (jap) | 109.000 |
| MORTAL COMBAT 3 (ita) | 99.000 |
| MORTAL COMBAT 3 (usa) | 125.000 |
| MOTOR TOON GRAN PRIX (jap) | 109.000 |
| MOTOR TOON GRAN PRIX 2 (jap) | 169.000 |
| NBA JAM T.E. (ita) | 79.000 |
| NBA JAM T.E. (usa) | 109.000 |
| NBA IN THE ZONE (ita) | 85.000 |
| NBA LIVE 1996 (ita) | 99.000 |
| NEED FOR SPEED (ita) | 99.000 |
| NFL GAME DAY FOOTBALL (ita) | 99.000 |
| NHL FACE OFF HOCKEY (ita) | 99.000 |
| NIGHT STRIKER (jap) | 119.000 |
| NOVASTORM (ita) | 95.000 |
| OFF WORLD EXTREME (usa) | 99.000 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR (ita) | 97.000 |
| PANZER GENERAL (usa) | 109.000 |
| PARODIUS (ita) | 99.000 |
| PGA TOUR GOLF 1996 (ita) | 99.000 |
| PHILOSOMA (ita) | 99.000 |
| PHILOSOMA (jap) | 109.000 |
| PHILOSOMA (usa) | 109.000 |
| POWER INSTINCT 2 (jap) | 159.000 |
| POWER SERVE TENNIS (ita) | 99.000 |
| POWER SERVE TENNIS (usa) | 109.000 |
| PRIMAL RAGE (ita) | 99.000 |
| PRIMAL RAGE (usa) | 109.000 |
| PRIME GOAL (jap) | 105.000 |
| PSYCHIC DETECTIVE (ita) | 99.000 |
| PUZZLE BOBBLE 2 (jap) | 169.000 |
| RAPID RELOAD (ita) | 94.000 |
| RAYMAN (ita) | 99.000 |
| RAYMAN (jap) | 99.000 |
| RESIDENT EVIL (ita) | 99.000 |
| REVOLUTION X (ita) | 99.000 |
| REVOLUTION X (usa) | 109.000 |
| RIDGE RACER (ita) | 89.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION (ita) | 99.000 |
| RISE 2: RESURRECTION (ita) | 99.000 |
| ROAD RASH (ita) | 95.000 |
| ROAD RASH (usa) | 109.000 |
| SHELL SHOCK (ita) | 99.000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT (ita) | 109.000 |
| SPACE GRIFFON (jap) | 105.000 |
| STAR BLADE (jap) | 119.000 |
| STARBLADE ALFA (ita) | 95.000 |
| STREET FIGHTER REAL BATTLE (jap) | 109.000 |
| STREET FIGHTER THE MOVIE (ita) | 79.000 |
| STREET FIGHTER ZERO (jap) | 159.000 |
| STRIKER (ita) | 89.000 |
| SUPER PARODIUS (jap) | 105.000 |
| SUPER ROBOT WARS 4 (jap) | 136.000 |
| TEKKEN (ita) | 99.000 |
| TEKKEN 2 (jap) | 189.000 |
| THEME PARK (ita) | 99.000 |
| THEME PARK (usa) | 109.000 |
| THUNDERHAWK 2 (ita) | 109.000 |
| THUNDERHAWK 2 (usa) | 109.000 |
| TOHSHINDEN (ita) | 97.000 |
| TOHSHINDEN (jap) | 94.000 |
| TOHSHINDEN 2 (jap) | 153.000 |
| TOHSHINDEN 2 (ita) | 99.000 |
| TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE (ita) | 89.000 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO (ita) | 96.000 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO (usa) | 109.000 |
| TOTAL NBA (ita) | 95.000 |
| TRUE PINBALL (ita) | 99.000 |
| TWIN BEE DELUXE (jap) | 105.000 |
| TWISTED METAL (ita) | 95.000 |
| TWISTED METAL (usa) | 105.000 |
| VIEW POINT (usa) | 109.000 |
| VIEW POINT (ita) | 99.000 |
| VIRTUA TENNIS (jap) | 109.000 |
| WAR HAWK (ita) | 95.000 |
| WING COMMANDER 3 (ita) | 99.000 |
| WIPE OUT (ita) | 99.000 |
| WORLD CUP GOLF PROF. (usa) | 109.000 |
| WORLD SOCCER WINNING ELEVEN (jap) | 159.000 |
| WORMS (ita) | 99.000 |
| WWF WRESTLEMANIA ARCADE (ita) | 99.000 |
| WWF WRESTLEMANIA ARCADE (usa) | 105.000 |
| X-COM (ita) | 95.000 |
| X-COM (usaZERO DIVIDE (ita) | 109.000 |
| ZERO DIVIDE (usa) | 95.000 |

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

# THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

# CORNER

**Ovvero il gemellaggio degli scansafatiche...**

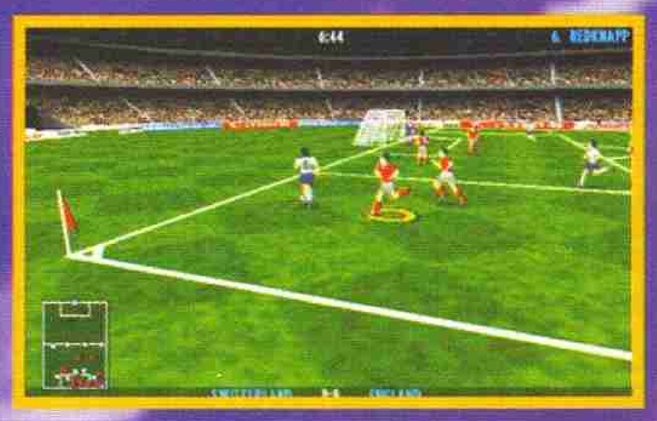
Beh, che ci volete fare? Da anni i lettori di The Games Machine si sciroppano i deliri consolistici di TMB prima, e Marco ora, con il famigerato/amato/odiato ConsoleMania Corner. Siccome noi siamo sadici senza limiti, abbiamo ben pensato di far soffrire anche i lettori di ConsoleMania con la controparte computeristica: TGM Corner servirà ogni mese a presentarvi sommariamente i contenuti della rivista "cuggina" e di ampliare i vostri orizzonti di conoscenza. Del resto, non si vive di sole console...

## CYBERIA 2: RESURRECTION

Mentre tutti aspettano con trepidazione (ohhh, non stiamo più nella pelle...) la prima puntata su console, arriva su PC il seguito del contestatissimo prodotto firmato dalla Xatrix, questa volta distribuito dalla Virgin e non dalla Interplay. Che dire di questo Cyberia 2: Resurrection? Né più né meno di quanto detto per il primo episodio: una buonissima grafica, ma estremamente limitato, in quanto ci si riduce a giocare a una sorta di laser game con una grossa componente di Operation Wolf, il gioco che ha lanciato la moda degli sparatutto con il mirino in soggettiva (e che nella memoria dei nostri giovani lettori è comunque un ricordo sbiadito...). Insomma, il classico giochillo che non può durare per più di una giornata, anche se a qualcuno è piaciuto (come a MA, di gusti notoriamente difficili: come si dice, a ciascuno il suo...).

## EURO '96

Dite la verità, questi europei, malgrado l'eliminazione dell'Italia (sto scrivendo proprio il giorno successivo alla Caporetto dell'Old Trafford di Manchester), vi sono piaciuti. No? Allora saltate a piedi pari questo box, perché quello che sto per presentarvi è un gioco di calcio che si rifà proprio agli Europei inglesi. In caso siate degli amanti del calcio, continuate pure a leggere. Euro '96, di imminente pubblicazione anche per PSX, è il seguito più o meno ufficiale di Actua Soccer, che nel bene o nel male è riuscito a far parlare di sé. Comunque sia, Euro '96 ha migliorato un po' la giocabilità di Actua (che non ho mai apprezzato pienamente) e la febbre degli europei non potrà che lanciarlo verso le alte vette delle classifiche di vendita. Grande grafica, buon sonoro, ma a sprazzi una scarsa giocabilità... Comunque sia, un titolo meritevole, del quale attendiamo con ansia la conversione per la console Sony.



## I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

Titolo decisamente ambiguo (e lunghissimo) per questa ultima fatica della Cyberdreams, che proprio qualche anno fa ci aveva deliziato con quel capolavoro di horror cyberpunk-gotico di Darkseed. I Have No Mouth Eccetera Eccetera è stato scritto dal famoso autore di romanzi di fantascienza Harlan Ellison e si presenta come la più classica delle avventure, grazie a un'interfaccia molto simile a quella che ha decretato il successo di giochi come Monkey Island. Il gioco è suddiviso in 5 avventure, una per ciascuno dei personaggi presenti, che potranno essere portate avanti in modo indipendente l'una dalle altre. Tutto sommato un gioco discreto, anche se lontano anni luce da avventure del calibro di The Dig e Full Throttle, solo per citare due fra le più recenti...

# WITCHAVEN 2: BLOOD VENGEANCE

Altro titolo, altro sequel. Se sulle console questa moda è nata con i vari Mario, su PC è una novità alla quale tutte le software house non si vogliono sottrarre: ecco perché la stragrande maggior parte dei titoli per PC si portano appresso un numerino o un suffisso che faccia intendere che questo è il seguito di quello o di quell'altro gioco, uscito chissà quanto tempo fa e che magari nessuno si ricorda...
Comunque sia, Witchaven 2 appartiene al filone dei giochi in soggettiva, trend lanciato da Doom (ottima la versione PSX) e i suoi fratelli (Heretic, Rise Of The Triad, Descent, solo per citare i più antichi...). E proprio da Heretic, Witchaven ha preso l'ispirazione per tirare fuori un gioco fantasy, mediocremente realizzato (anche se l'engine è un'involuzione di quello dello splendido Duke Nukem 3D, recensito lo scorso mese dal prode MA e valutato con un bel 96%!).
Come potete constatare dalle foto ci sono un sacco di armi, magie e nemici, oltre a un nutrito numero di effetti speciali e amenità di questo genere, che non potranno non fare felici gli amanti dei "picchiatuttoquellochesimuove" (neologismo appena coniato dal sottoscritto per uscire dalla banalità dello shoot 'em up...). Alla fin fine Witchaven 2 non è poi così malaccio, ma in giro c'è e ce ne sarà di qui a breve di molto meglio...

# TOTAL MANIA

Mentre tutta la popolazione di PCisti è in attesa di Syndicate Wars dei Bullfrog (aridaje con questi seguiti!), alla Domark fanno uscire questo Total Mania, che dalla fase di preproduzione all'uscita nei negozi avrà cambiato nome almeno tre volte. E alla fine hanno scelto quello a mio avviso più brutto...
Total Mania è un clone spudorato del già citato Syndicate, ma al posto di agenti segreti impegnati in operazioni di terrorismo puro, dovremo guidare una squadra di soldati cibernetici pronti a tutto pur di liquidare un esercito di robot che si è ribellato al volere umano. La grafica è isometrica e abbastanza particolareggiata, peccato che in alcuni punti lasci molto a desiderare (con omini che spariscono e mostri che appaiano all'improvviso). Un vero peccato, perché alcune idee erano veramente "gajarde".

# RETURN FIRE

Per la serie "Back To Basics", la Warner Interactive International ci presenta questo Return Fire, un gioco del quale non si è mai sentito parlare ma che è comunque una piacevole sorpresa. L'inversione di tendenza che si sta verificando in questo periodo è la testimonianza di quanti si siano scocciati di vedere milioni di poligoni e filmati che si muovono sul proprio schermo: Return Fire sfoggia una grafica decisamente démodé (ma non per questo brutta, sia ben chiaro), che ricorda molto Desert Strike. Lo schema di gioco, per quanto molto semplice, è decisamente accattivante e difficilmente ci si stacca dallo schermo se non si sono portate a termine un po' di missioni. La possibilità di scegliere una propria strategia usando mezzi militari diversi (elicotteri, jeep, carri armati), dà a Return Fire quel tocco di classe in più per accaparrarsi il titolo di Star Player (onorificenza che sulle pagine di TGM sta a indicare un gioco di ottima qualità). Ah, dimenticavo di dire che Return Fire funziona unicamente sotto Windows '95 (so che questo è un dato che alla maggior parte di voi lettori non importerà, ma che ci volete fare?).

# OFFENSIVE

Dalla Ocean arriva l'ennesimo gioco strategico guerrafondaio. Insomma, ne abbiamo piene le tasche di questi giochi, soprattutto se sono realizzati così mediocremente. Mah, non so proprio a chi potrà interessare un gioco del genere, comunque eccolo qua: gli amanti del genere, probabilmente (anche se ne dubito fortemente), lo giocheranno anche...

# FINALE...

Allora che ve ne pare di questa nostra grandissima iniziativa? Non ve ne può fregar di meno? Beh, non so cosa dirvi, se avete da lamentarvi, fatelo con Alex. Sarà ben lieto a spezzare le dita a chiunque abbia qualcosa da ridire al proposito... Buone vaCCanze e usate il preservativo!

MAO

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

# WORLD GAMES

**V**endita per corrispondenza telefonando **subito** allo

**0536 / 88.33.51**

**C**ontattateci per titoli non in **listino !!!**

**I**mportazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames

**originali** da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

## MEGADRIVE

SEGA MEGADRIVE

| TITOLO | VER. | PREZZO |
|---|---|---|
| 3 D BALL Z | PAL | 49000 |
| AGASSI | PAL | 39.000 |
| BARKLEY SHUT UP AND JAM 2 | USA | 79,000 |
| BASS MASTERS CLASSIC | USA | 89,000 |
| BATMAN FOREVER | PAL | 89,000 |
| BATMAN & ROBIN | PAL | 89,000 |
| COMBAT CARS | PAL | 49,000 |
| COMIX ZONE | PAL | 99000 |
| CRASH DUMMIES | PAL | 59.000 |
| CUT THROAD ISLAND | PAL | 89,000 |
| DAVIS CUP TENNIS | USA | 39000 |
| DONALD IN MAUI MALLARD | PAL | 99,000 |
| EARTH WORM JIM | PAL | 89,000 |
| ECCO THE DOLPHIN II | JAP | 39,000 |
| EX-RANZA | JAP | 49000 |
| EXO SQUAD | USA | 89,000 |
| F-117 NIGHT STORM | USA | 69,000 |
| FATAL FURY 2 | JAP | 69,000 |
| FEVER PITCH SOCCER | PAL | 69,000 |
| FIFA SOCCER 95 | PAL | 69000 |
| FIFA SOCCER 96 | PAL | 125,000 |
| FIGHTING MASTERS | JAP | 49,000 |
| FOREMAN FOR REAL | PAL | 59,000 |
| FRANKEISTEIN | USA | 59,000 |
| GARFIELD | PAL | 89,000 |
| GUNSTAR HEROES | JAP | 49,000 |
| HARD DRIVING | PAL | 39000 |
| HUMANS | PAL | 39,000 |
| INDY CAR NIGEL MANSELL | USA | 89000 |
| INT. TUOR TENNIS | PAL | 69,000 |
| INTERNAT.SUPERSTAR SOCCER DX. | PAL | 129000 |
| IZZY'S QUEST | PAL | 99,000 |
| JAMES P. THE ACQUATIC GAMES | PAL | 49000 |
| JAMES POUND 3 | PAL | 49000 |
| JEWEL MASTER | PAL | 39,000 |
| JUDGE DREDD | PAL | 99,000 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | PAL | 79,000 |
| LEMMINGS THE TRIBES 2 | PAL | 59,000 |
| LIGHT CRUSADER | PAL | 99,000 |
| M-1 ABRAMS BATTLE TANK | PAL | 39,000 |
| MADDEN NFL 96 | PAL | 119,000 |
| MARIO ANDRETTI RACING | PAL | 79000 |
| MARSUPILAMI | PAL | 69,000 |
| MARVEL LAND | JAP | 59,000 |
| MICRO MACHINES | PAL | 59000 |
| MICRO MACHINES 2 T.T. | PAL | 79000 |
| MICRO MACHINES T.T. 96 | PAL | 89,000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | PAL | 109,000 |
| MR. NUTZ | PAL | 69000 |
| MS. PAC-MAN | PAL | 59000 |
| MUHAMMAD ALI BOXING | USA | 29000 |
| NBA ACTION' 94 | USA | 49,000 |
| NBA ACTION '95 | PAL | 89,000 |
| NBA JAM | JAP | 39000 |
| NBA JAM T.E. | PAL | 89,000 |
| NBA LIVE 96 | PAL | 129,000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | PAL | 99000 |
| NHL 95 | PAL | 69,000 |
| PGA TOUR 96 | PAL | 119,000 |
| PINK GOES TO HOLLYWOOD | USA | 49,000 |
| PITFALL | PAL | 69,000 |
| POCAHONTAS | USA | 119,000 |
| POCAHONTAS | USA | 109000 |
| POWER RANGERS THE MOVIE | USA | 129,000 |
| REVOLUTION X | PAL | 119,000 |
| RISE OF THE ROBOTS | PAL | 59000 |
| SAMPRAS TENNIS 96 | PAL | 89,000 |
| SIDE POCKET | PAL | 59000 |
| SONIC & KNUKCLES | PAL | 79,000 |
| SPEED BALL 2 | PAL | 29000 |
| SPIROU | PAL | 89000 |
| SPOT GOES TO HOLLIWOOD | PAL | 109,000 |
| SUPER SKIDMARKS | PAL | 89,000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | USA | 89.000 |
| SUPERMAN | USA | 39,000 |
| SWORD OF VERMILION | USA | 29000 |
| TAZ IN ESCAPE FROM MARS | PAL | 69,000 |
| THE JUNGLE BOOK | USA | 89000 |
| THE LAWNMOWER MAN | PAL | 29,000 |
| THE LION KING | USA | 99,000 |
| THE PAGEMASTER | PAL | 79,000 |
| THEME PARK | PAL | 89000 |
| THUNDER FORCE 2 | PAL | 59,000 |
| TOE JAM & EARL | JAP | 39,000 |
| TOPOLINO MANIA | PAL | 69,000 |
| TOTAL FOOTBALL | PAL | 99,000 |
| TOUGHMAN CONTEST | PAL | 69,000 |
| URBAN STRIKE | PAL | 79000 |
| VECTOR MAN | PAL | 89,000 |
| VR TROOPERS | PAL | 109,000 |
| WARLOCK | PAL | 89,000 |
| WF ROYAL RUMBLE | PAL | 49,000 |
| WINBLEDON TENNIS | PAL | 39000 |
| WINTER OLYMPICS | PAL | 49,000 |
| WONDER BOY 5 | JAP | 49,000 |
| WORLD CUP USA 94 | PAL | 49,000 |
| YOGI BEAR | PAL | 89,000 |

**OLTRE 1000 TITOLI DISPONIBILI A MAGAZZINO PER TUTTE LE CONSOLE E PC CD-ROM**

## SUPERNINTENDO

SUPERNINTENDO

| TITOLO | VERS. | PREZZO |
|---|---|---|
| 90' MINUTES | PAL | 119000 |
| ACTRAISER 2 | USA | 39000 |
| ADDAMS FAMILY VALUE | PAL | 79000 |
| AERO THE ACROBAT II | PAL | 69000 |
| ASTERIX | PAL | 79000 |
| ASTERIX E OBELIX | PAL | 119000 |
| B.O.B. | PAL | 59000 |
| BALL Z 3D | USA | 39000 |
| BIG HURT BASEBALL | PAL | 109000 |
| BIG SKY TROOPER | PAL | 69000 |
| BOOGERMAN | PAL | 109000 |
| BREATH OF FIRE II | USA | 139000 |
| BRETT HULL HOCKEY | PAL | 49000 |
| BRUTAL | PAL | 39000 |
| BUBSY | USA | 59000 |
| BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE | PAL | 79000 |
| BUSTS LOOSE TINY TOON | USA | 59000 |
| CALIFORNIA GAMES II | USA | 59000 |
| CAPTAIN COMMANDO | PAL | 69000 |
| CASTELVANIA VAMPIRE KISS | PAL | 129000 |
| CHRONO TRIGGER | USA | 139000 |
| CLAY FIGHTER II | PAL | 69000 |
| COLLEGE SLAM | USA | 119000 |
| COOL WORLD | USA | 39000 |
| DEMOLITION MAN | PAL | 89000 |
| DESERT STRIKE | PAL | 59000 |
| DIRT TRAX FX | USA | 119000 |
| DONALD DUCK MAUI MAILLARD | PAL | 129000 |
| DONKEY KONG 2 DIDDI'S KONG QUEST | PAL | 129000 |
| DOOM | USA | 109000 |
| DOOMSDAY WARRIOR | USA | 39000 |
| DRACULA | USA | 49000 |
| DRAGON BALL Z | JAP | 99000 |
| DRAGON VIEW | USA | 79000 |
| EARTHWORM JIM 2 | PAL | 109000 |
| EYE OF THE BEHOLDER | USA | 69000 |
| FATAL FURY 2 | USA | 99000 |
| FEVER PITCH SOCCER | PAL | 69000 |
| FIFA SOCCER 96 | PAL | 129000 |
| FINAL FIGHT | USA | 59000 |
| FINAL FIGHT GUY | JAP | 79000 |
| FINAL FIGHT III | USA | 119000 |
| FIRST SAMURAI | JAP | 19000 |
| FULL THROTTLE | USA | 59000 |
| FUN'N GAMES | PAL | 49000 |
| GODS | USA | 69000 |
| GP 1 MOTO | PAL | 99000 |
| GUNDAM F-91 | JAP | 79000 |
| HAGANE THE FINAL CONFLICT | PAL | 89000 |
| HARLEY'S ADVENTURE | USA | 29000 |
| HAT TRICK HERO SOCCER | JAP | 79000 |
| HOME ALONE 2 | USA | 49000 |
| HURRICANES | PAL | 59000 |
| HYPER V-BALL | USA | 89000 |
| ILLUSION OF TIME | PAL | 89000 |
| INT. SUPER STAR SOCCER DELUXE | PAL | 125000 |
| IZZY'S QUEST | USA | 89000 |
| J SUPER SOCCER '95 | JAP | 99000 |
| JIMMY CONNORS TENNIS | PAL | 69000 |
| JUNGLE STRIKE | PAL | 89000 |
| KAWASAKY SUPERBIKE | USA | 109000 |
| KICK OFF | PAL | 39000 |
| KICK OFF 3 | PAL | 89000 |
| KILLER INSTINCT | PAL | 89000 |
| KING OF THE MONSTERS | JAP | 59000 |
| KIRBY'S DREAM COURSE | PAL | 49000 |
| LAMBORGHINI | PAL | 89000 |
| LEGEND | PAL | 59000 |
| LEMMINGS THE TRIBES | PAL | 59000 |
| LIBERTY OF DEATH | USA | 99000 |
| LORD OF DARKNESS | USA | 79000 |
| MAGA MAN 7 | USA | 129000 |
| MANCHESTER UNIT. CHAM. SOCCER | PAL | 89000 |
| MECHWARRIOR 3050 | USA | 89000 |
| MEGA MAN X 2 | PAL | 109000 |
| MEGA MAN X 3 | USA | 129000 |
| MICKEY & MINNIE | PAL | 109000 |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURN. | PAL | 109000 |
| MONDAY NIGHT FOOTBALL | USA | 89000 |
| MORTAL KOMBAT | PAL | 59000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | PAL | 129000 |
| MORTAL KOMBAT II | PAL | 79000 |
| MUSCLE BOMBER | JAP | 59000 |
| NBA GIVE'N GO | PAL | 139000 |
| NBA LIVE 95 | USA | 89000 |
| NBA LIVE 96 | USA | 109000 |
| NFL QUARTERBACK 96 | PAL | 109000 |
| NHL 95 | PAL | 79000 |
| NOLAN RYAN BASEBALL | USA | 69000 |
| NOSFERATU | JAP | 69000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | PAL | 119000 |
| PHALANX | USA | 59000 |
| PHANTOM 2040 | PAL | 69000 |
| PINOCCHIO | PAL | 139000 |
| POP'N TWINBEE | PAL | 69000 |
| PORKY PIG'S | USA | 99000 |
| POWER ATHLETE | JAP | 39000 |
| POWER INSTINCT | USA | 69000 |
| PRIMAL RAGE | PAL | 79000 |
| PRIME GOAL 2 | JAP | 99000 |
| PRIME GOAL 3 | JAP | 109000 |
| PRO SOCCER | JAP | 39000 |
| PUZZLE BOBBLE | USA | 89000 |
| RACE DRIVING | USA | 59000 |
| RANMA 1/2 III | JAP | 79000 |
| RANMA NIBUNWICHI | JAP | 99000 |
| REAL MONSTERS | PAL | 99000 |
| ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY | USA | 69000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | PAL | 59000 |
| RUSHING BEAT | JAP | 39000 |
| RYAN GIGGS SOCCER | PAL | 59000 |
| SAILORMOON | PAL | 89000 |
| SCOOBY DOO MYSTERY | USA | 109000 |
| SECRET OF EVERMORE | USA | 139000 |
| SENSIBLE SOCCER | PAL | 69000 |
| SEPARATION ANXIETY (SPIDERMAN) | PAL | 109000 |
| SIM CITY | PAL | 49000 |
| SKULLJAGGER | USA | 39000 |
| SOCCER KID | PAL | 69000 |
| SONIC BLAST MAN | JAP | 29000 |
| SPARKSTER | USA | 69000 |
| SPAWN | PAL | 109000 |
| SPEED RACER | USA | 69000 |
| SPEEDY GONZALES | USA | 99000 |
| SPIDER-MAN X-MEN | USA | 79000 |
| STAR TREK THE NEXT GENERATION | USA | 79000 |
| STARGATE | PAL | 89000 |
| STREET HOKEY' 95 | USA | 79000 |
| STREET RACER | PAL | 99000 |
| SUPER BOMBARMAN II | PAL | 79000 |
| SUPER BOMBERMAN 3 | PAL | 119000 |
| SUPER E.D.F. | JAP | 39000 |
| SUPER INTERNATIONAL CRICKET | PAL | 109000 |
| SUPER LINEARBALL | JAP | 39000 |
| SUPER MARIO ALL STARS | PAL | 89000 |
| SUPER MARIO KART | PAL | 99000 |
| SUPER MARIO RPG | USA | 119000 |
| SUPER METROID | PAL | 59000 |
| SUPER OFF ROAD | PAL | 59000 |
| SUPER OFF ROAD BAYA | USA | 89000 |
| SUPER R-TYPE | USA | 49000 |
| SUPER RETURN OF THE JEDI | PAL | 89000 |
| SUPER SMASH T.V. | PAL | 39000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | PAL | 99000 |
| SUPER TURRICAN | USA | 59000 |
| SUPER TURRICAN 2 | PAL | 99000 |
| SUPER WRESLTE MANIA | USA | 59000 |
| TECMO SUPER BASEBALL | USA | 89000 |
| TECMO SUPER BOWL | USA | 89000 |
| TETRIS & DR. MARIO | PAL | 99000 |
| THE BRAINIES | PAL | 49000 |
| THE FINTSTONES 2 | JAP | 89000 |
| THE IGNITION FACTOR | USA | 79000 |
| THE LION KING | USA | 99000 |
| THE MAGICAL QUEST | USA | 79000 |
| THE ROCKETEER | USA | 39000 |
| THE TERMINATOR | USA | 59000 |
| THEME PARK | PAL | 109000 |
| THUNDER SPIRIT | JAP | 49000 |
| TIN TIN AU TIBET | PAL | 129000 |
| TOP GEAR 3000 | PAL | 99000 |
| TOPOLINO MANIA | PAL | 69000 |
| TOY STORY | USA | 139000 |
| TRUE LIES | PAL | 89000 |
| URBAN STRIKE | PAL | 89000 |
| VIRTUAL SOCCER | PAL | 79000 |
| WAR 2410 | USA | 109000 |
| WARIO'S WOOD | PAL | 79000 |
| WATER WORLD | PAL | 129000 |
| WILD GUNS | USA | 79000 |
| WINTER OLYMPICS | PAL | 69000 |
| WORLD HEROES | JAP | 59000 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL | PAL | 39000 |
| WORLD MASTERS GOLF | PAL | 99000 |
| WORLDTRIS | USA | 49000 |
| WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME | PAL | 99000 |
| X-KALIBER 2097 | PAL | 49000 |
| YOSHI'S ISLAND | PAL | 129000 |
| ZELDA | PAL | 69000 |
| ZERO THE KAMIKAZE | PAL | 89000 |
| ZOMBIES | PAL | 49000 |

**DISPONIBILE NINTENDO ULTRA 64 JAP TELEFONA**

***PC CD-ROM SCONTO 10% SU TUTTI I TITOLI***

## SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION

| TITOLO | VER. | PREZZO |
|---|---|---|
| 3D LEMMINGS | PAL | 69000 |
| ADIDAS POWER SOCCER | PAL | 109000 |
| ALIEN TRILOGY | PAL | 99000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | PAL | 109000 |
| BOXER'S ROAD | JAP | 59000 |
| CAPTAIN TSUBAZA J | JAP | 159000 |
| CRITICOM | PAL | 99000 |
| DARKSTALKER | USA | 119000 |
| DOOM | PAL | 99000 |
| DRIFT KING | JAP | 109000 |
| FADE TO BLACK | PAL | 109000 |
| FIFA SOCCER 96 | PAL | 99000 |
| FORMULA 1 | PAL | 109000 |
| GALAXIAN 3 | JAP | 109000 |
| GANBARE GOEMON ACTION GAME | JAP | 99000 |
| GUNDAM 2 | JAP | 119000 |
| HARDBALL 5 | USA | 99000 |
| HI-OCTANE | PAL | 79000 |
| HIPER FINAL MATCH TENNIS | JAP | 109000 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | PAL | 69000 |
| JUPITER STRIKE | PAL | 79000 |
| METAL JACKET | JAP | 59000 |
| MICKEY MANIA | PAL | 89000 |
| MOTOR TOON GP 2 | JAP | 149000 |
| NBA IN THE ZONE | PAL | 99000 |
| NBA LIVE 96 | PAL | 89000 |
| OLYMPIC GAMES | PAL | 109000 |
| OLYMPIC SOCCER | PAL | 109000 |
| PANZER GENERAL | PAL | 99000 |
| PGA TOUR 96 | PAL | 99000 |
| PO'ED | USA | 79000 |
| PRIMAL RAGE | PAL | 99000 |
| PUZZLE BUBBLE 2 | USA | 109000 |
| RESIDENT EVIL | PAL | 109000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | PAL | 99000 |
| RISE OF THE ROBOT 2 | PAL | 99000 |
| SHOCK WAVE | PAL | 99000 |
| SKELETON WARRIORS | USA | 109000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | PAL | 109000 |
| TEKKEN 2 | JAP | 159000 |
| TOKIO INSECT ZOO | JAP | 99000 |
| TOSHINDEN 2 | PAL | 109000 |
| TRACK'N FIELD GAMES | PAL | 99000 |
| VEHICLE CAVALIER | JAP | 119000 |
| WARHAWK | PAL | 79000 |
| WILLIAM ARCADE HITS | USA | 89000 |
| WING COMMANDER 3 | PAL | 89000 |
| WINNING ELEVEN | JAP | 49000 |
| WINNING ELEVEN 2 | JAP | 89000 |
| X-MEN | PAL | 99000 |

## SATURN

SEGA SATURN

| 1945 | JAP | 129,000 |
|---|---|---|
| ALONE IN THE DARK 2 | PAL | 99,000 |
| BLACK FIRE | USA | 59.000 |
| BLAZING TORNADO WRESTLING | JAP | 69,000 |
| CORPSE KILLER | USA | 49,000 |
| D | USA | 99,000 |
| DARK LEGEND | USA | 59.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | USA | 109,000 |
| FATAL FURY 3 | JAP | 139,000 |
| FIFA SOCCER 96 | PAL | 99,000 |
| GUNBIRD | JAP | 89,000 |
| HANG ON GP 96 | PAL | 99,000 |
| HAT TRICK HERO SOCCER | JAP | 59,000 |
| LODE RUNNER | JAP | 59,000 |
| MAGIC CARPET | PAL | 99,000 |
| NBA ACTION 96 | USA | 119,000 |
| NFL QUARTERBACK | PAL | 109,000 |
| NIGHT STRIKER 2 | JAP | 139,000 |
| PANZER DRAGON | JAP | 59,000 |
| RAYMAN | JAP | 89,000 |
| SEGA RALLY | USA | 109,000 |
| SHELL SHOCK | PAL | 99,000 |
| SKELETON WARRIORS | USA | 109,000 |
| SONIC WINGS SPECIAL | JAP | 139,000 |
| STREET FIGHTER ZERO | JAP | 109,000 |
| THEME PARK | USA | 69,000 |
| TOSHINDEN S | JAP | 99,000 |
| TRUE PINBALL | PAL | 99,000 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT | USA | 119,000 |
| VAMPIRE HUNTER | JAP | 119,000 |
| VICTORY GOAL | JAP | 59,000 |
| VICTORY GOAL 96 | JAP | 119,000 |
| VIRTUA COP | PAL | 89,000 |
| VIRTUA COP + GUN | JAP | 149,000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | USA | 109,000 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | JAP | 79,000 |
| WANGAN DEATH HEAT | JAP | 119,000 |
| WING ARMS | PAL | 99,000 |
| WINNING POST | USA | 49,000 |
| WIPE OUT | PAL | 99,000 |
| X-MEN | USA | 89,000 |

***GIOCHI 3DO E NEO GEO CD DA L. 25.000***

# ROGUE'N'ROLE

**Lo stesso desiderio che porta un gruppo di ragazzi a trovarsi e a passare intere serate giocando di ruolo, spesso e volentieri li porta anche a cercare altri gruppi, a entrare a far parte dello strano mondo dei Club.**

Ormai non esiste città in Italia di un certo calibro, città che comunque conosca i giochi di ruolo, che non abbia visto il sorgere di un peculiare fenomeno: una spinta aggregativa porta i giocatori e quella massa di persone che orbitano intorno a negozi e fornitori di manuali, moduli e miniature, a convergere verso alcuni locali dove, più o meno spontaneamente, presto o tardi sorgeranno dei club di gioco.

**Club & Associazioni**

Alcune sono iperorganizzate e fanno riferimento a locali autonomi (biblioteche, palestre o ludoteche), hanno tanto di statuto, sede sociale e organico direttivo, altre ancora, invece, non sono altro che gruppi estesi di giocatori con un'idea in comune e un desiderio condiviso dai propri amici. Generalmente, le persone che affluiscono in un club, o che perlomeno lo visitano, cercano qualcosa di nuovo, un differente "modus giocandi", cercano il confronto e l'incontro con nuove idee, nuovi giochi, oppure sono alla ricerca di un luogo dove poter praticare il proprio hobby preferito con una certa regolarità.

**Un paio di esempi degni di nota**

La storia (almeno gli anni più recenti) è costellata di grandi club, associazioni e network che hanno cercato di erigere grandi strutture per accogliere sempre più giocatori. Quello che era un fenomeno focalizzato solo nelle grandi città del nord, ora è andato diffondendosi con sorprendente (e piacevole) rapidità anche nel centro e nel sud del nostro Paese. Spicca per intraprendenza e per quantità di iniziative proposte un longevo club di Grottammare (Ascoli Piceno): si tratta della Taverna del Caos, un brillante club in seno all'Associazione Reti Sociali.

Il club conta circa 70 soci ed è attivo dal 24 marzo del '93. Si tratta di un'associazione dallo spirito eclettico che favorisce il gioco, proponendo una serie di iniziative che spaziano dal gioco libero ai tornei, dalle competizioni gemellate con altre associazioni della zona, alle rassegne cinematografiche a tema. Il centro Ludico ""Taverna del Caos" (questa la dicitura completa), in collaborazione con l'Associazione Reti Sociali "E. Carminucci", ha organizzato "LA STAGIONE DELLE STREGHE", una serie di incontri d'arte, giochi, letteratura e cinema fantasy, con un particolare occhio di riguardo all'horror. Gli appuntamenti contano un gran numero di iniziative: un torneo di AD&D, uno di Magic: l'Adunanza, partite dimostrative di giochi tridimensionali, un corso di pittura di miniature e plastici, e infine le proiezioni di film. Un paio di notizie per tutti: ad agosto il club ha in programma una settimana medievale, con partite di gioco di ruolo dal vivo in costume fantasy-medievale, scontri con fac-simili di armi del periodo e partite, partite e partite. Il club sta anche facendo partire una propria fanzine (sogno, bene o male, di tutti i club e associazioni di gioco di ruolo: un organo che porti la voce degli associati sulla carta stampata, al di là dei ristretti limiti regionali in cui opera, spesso, la sede).

**Club e Tornei**

Questo binomio rappresenta il più delle volte il metodo più usato, collaudato e sicuro con cui un club possa proporsi a nuovi potenziali soci.

Una volta ottenuto il permesso dalle autorità competenti, e avendo ottenuto uno spazio dove poterlo organizzare, un torneo di gioco di ruolo (a patto di avere a disposizione un discreto numero di Master) è una cosa che va avanti quasi per conto proprio. Generalmente i Master possono gestire più partite in un'unica giornata (e spesso si sentono motivati a dare il massimo di se stessi). Questo fa sì che tutti i neogiocatori possano restare positivamente influenzati dal sistema di gioco e di masterizzazione proposti e possano essere tentati di ritrovare gli elementi di gioco più convincenti.

I club sono un ottimo elemento aggregante, e i tornei da essi organizzati costituiscono momenti d'incontro unici ed eccezionali, momenti dove è realmente possibile incontrare nuovi persone che con il pretesto di giocare di ruolo, presto o tardi diverranno nuovi amici (esperienza personale).

Per forza di cose, i club si trovano a dover imporre una quota associativa, una sorta di cifra d'iscrizione che deve essere pagata in moneta sonante. Non diffidate! Si tratta di un modo come un altro per autofinanziare le iniziative dell'associazione, di pagare (eventualmente) l'affitto del luogo dove si gioca, un sistema per procurarsi gli ultimi moduli usciti o le locandine per pubblicizzare un torneo.

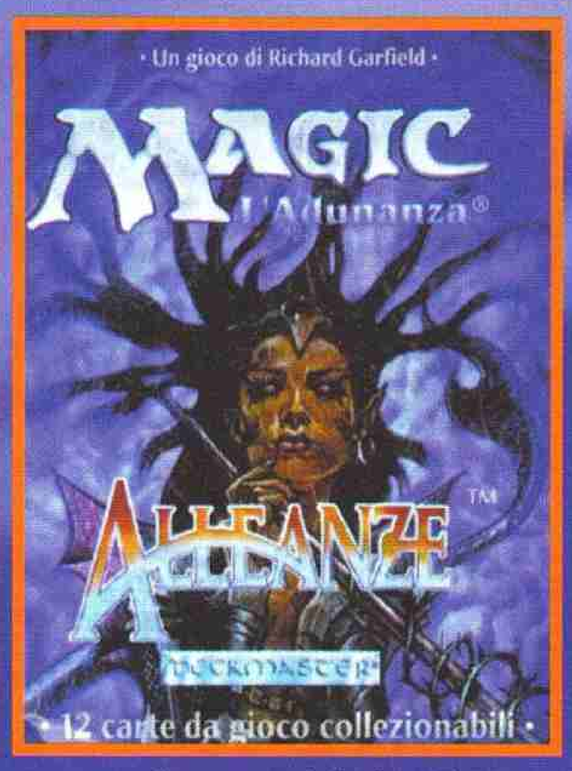
Torneremo nuovamente sull'argomento club e associazioni, analizzando ben volentieri la diverse connotazioni di questo fenomeno che riguarda da vicino quasi tutte le città d'Italia. Un ultimo elemento positivo: spesso, d'estate, le sedi dei club sono molto più fresche e ombreggiate della casa del Master - un luogo eccezionale dove andare a giocare, un elemento non certo trascurabile.

Christian Antonini

# MAGIA

## ...E come se non bastasse, ci sono altre 144 carte!

Proprio così, ragazzi: se il camion della Carta Mundi non si schianta, se non esplode il mondo prima o se non veniamo invasi dagli alieni, il 14 di giugno usciranno (oggi è il 10) ufficialmente le Alleanze, ennesima (ma sarebbe meglio dire l'ottava, senza contare Cronichles e/o Rinascimento) espansione di Magic. Chi l'avrebbe mai detto che avrebbe preso questo ritmo? Quando iniziai a giocare (nel momento in cui finirono le Antiquities) Magic era un bel gioco, che non aveva bisogno di niente altro - le espansioni erano un po' un concetto alieno, almeno




per me: "ma perché dovrei comprare delle altre carte? Ce ne sono già così tante...". Con questo ragionamento persi gli ultimi booster di Antiquities (Giancarlo ne fece incetta, io li rifiutai perché continuavo a vedergli chili di Staff of Zegon - mai che trovasse un Archeologo quando c'ero io) e tutta la serie delle Legend (non mi piacevano le immagini - stampate molto male, ma come al solito avevo visto solo le peggiori come Hunding Gjornesen). Adesso senza espansioni non si può più vivere (e questo vale per tutti i giochi di carte di questo tipo: se non viene annunciato un set aggiuntivo al momento dell'uscita del gioco, nessuno crede che sarà supportato), e proprio per questa ragione è necessario che queste siano di buona fattura. Le Alleanze sembrano proprio avere questo importantissimo requisito, dato che sono state create per dare nuova linfa ai mazzi privi di pezzi troppo "antichi" e pregiati ma senza sbilan-

ciare il gioco.
Dicevamo, 144 carte? Forse, ma forse anche 199. Dunque, facciamo un po' i calcoli: ci sono dieci comuni per colore, sei non comuni e cinque rare. Dopodiché abbiamo cinque non comuni multicolori e cinque rare, cinque artefatti comuni, sette non comuni e cinque rari, nonché una terra non comune e sette rare. Fatti i conti, dovremmo ottenere 'ste benedette 144 carte (forse, contando che anche le semplici addizioni sono per me come la fisica quantistica), però calcolando che le comuni sono tutte doppie (nel senso che vengono stampate con due illustrazioni differenti) dovremmo

arrivare appunto a 199. Questa bizzarra distribuzione delle carte (non è un set "piccolo" come le Homelands né un set "grande" come le Ice Age) ha creato un problema abbastanza complesso dal punto della frequenza delle carte, dato che ci sono alcune rare più rare delle altre e alcune comuni decisamente più comuni (comuni, non comuni e rare sono a loro volta suddivise in varie frequenze. Da mal di testa). Ovviamente sarà più difficile trovare le carte che servono veramente, e ci ritroveremo sommersi di cose non sempre utilissime, ma non è sempre così?
Ma parliamo un po' delle carte vere e proprie. Che si può trovare di bello nei booster? Creature, creature e creature: la Wizards ha deciso che è ora di smetterla di giocare senza. Abbiamo un mostro 5/5 rosso che costa solo 4 mana (come lo Juzam!), un insettone verde 6/1 che non può essere toccato in alcun modo (come il Salice dell'Autunno), una leggenda rosso/nera che se ne infischia dei Circoli di Protezione e addirittura una leggenda 10/4 che rigenera e costa solo 4 mana. Incredibile, vero? Un'altra cosa che la WOTC

sta tentando di fare è di convincere i giocatori ad aumentare la taglia dei propri mazzi. Per questo troviamo numerose carte che prevengono i danni o fanno guadagnare le vite eliminando le carte dal mazzo, così come troviamo

una specie di Timetwister che consuma di volta in volta il grimorio. Ma non è finita qui: ogni colore riceve anche una nuova terra fornita di abilità speciali più o meno utili (quella più spettacolare è la bianca, che sforna le creature!), nonché una magia che può essere lanciata senza spendere mana ma scartando dalla mano una carta dello stesso colore. Il rosso riceve così un nuovo sparo non troppo interessante, il nero una specie di doppia Debolezza (un po' costosa!), il verde una nuova Crescita Gigante, il bianco un simil-Balsamo Curaferite e il blu ottiene - questa è grossa - una contromagia! Ora potrete neutralizzare le carte dell'avversario senza essere costretti a tenere due isole libere - anche se dovrete comunque pagare un prezzo più alto di quello che sembra a prima vista. Insomma, le idee per queste Alleanze non sono certo mancate ai game designer. Se volete scusarmi, ora vado a giocare...

## LE CARTE DEL MESE

Dunque, mi è appena arrivato il pacco contenente le Alleanze, adesso la apriamo... Um, X buste... Vabbé, speravo meglio. Apriamole un po', e cosa troviamo?

**Ranger degli Elfi**
Sarà anche una volgarissima comune ma è una gran carta: una creaturona cattiva che costa poco e con una gran bella illustrazione. Almeno questo è quello che penso io...

**Martirio**
Il Simulacro bianco, più flessibile ma anche un pochino più costoso. Molto utile nel mazzo rosso/bianco zeppo di Inferno e Terremoto.

**Forza di Volontà**
La carta più popolare di questo set dopo le Orde di Balduvia: la contromagia gratis! Certo, il "costo alternativo" è un po' alto (non tanto per il punto vita ma per la carta), ma può tornare parecchio utile essere in grado di neutralizzare una magia senza pagare il mana...

**Grido di Battaglia dei Gorilla**
Non è una carta eccezionale, ma l'illustrazione mi piace davvero un sacco.

**Spia di Stromgald**
Ecco una creatura utile e divertente: la possibilità di sapere sempre e comunque che cosa ha in mano l'avversario non è certo cosa da sottovalutare...

**Insetto Mortale**
Altra creatura che non scherza: la costituzione bassa non è un gran difetto, dato che non può essere colpita dalle magie e dagli effetti... Questo vuol dire niente Crescita Gigante, d'accordo, ma nemmeno niente Da Spade a Spighe. Giocare con le creature adesso è una necessità.

**Elmo dell'Obbedienza**
È una Macina, no, è un Controlla Creatura, no, è un Elmo dell'Obbedienza: se il vostro avversario gioca con le bestie giganti, tanto di guadagnato. Se gioca senza bestie, beh, vorrà dire che gli faremo finire il mazzo.

**Abbondanza o Carestia**
Un Terrore o una creatura istantanea? Scegliete voi...

**Gargoyle d'Avorio**
Sarebbe la creatura ideale per il mazzo Necropotenza se non fosse per il costo di lancio alto. Dopotutto, saltare la fase d'acquisizione non è una cosa così dannosa con la carta nera di cui sopra.

**Vampata**
Esageratamente inutile come carta (meglio una Scarica Elementale), ma gran bella illustrazione.

## NOTIZIE DELL'ULTIMA ORA

Il camion non si è schiantato, il mondo non è esploso e non siamo stati invasi dagli alieni (non che io sappia, per lo meno). Le Alleanze sono uscite e - magia magia - sono già esaurite in tutto il mondo: tutta la tiratura è già stata venduta ai negozi e nessuno accetta più ordinazioni. inoltre, la sera stessa in cui sono uscite le carte si è svolto a Milano un piccolo torneo Sealed Deck con Ice Age e Alleanze. Se vi può interessare, la finale terzo-quarto posto se la sono giocata Giancarlo Calzetta e Stefano Stalla a morra cinese (ha vinto Giancarlo). Non sto scherzando.

# CAMBIA I TUOI VIDEOGIOCHI USATI

# 2X1

INVIACI 2
VIDEOGIOCHI USATI...
TE NE INVIEREMO
1 IN CAMBIO SENZA
ALCUNA SPESA

**MEGADRIVE-SUPERNINTENDO-NEO GEO-X32-SATURN-PSX-CD ROM-3DO**

**ISTRUZIONI**: I GIOCHI DEVONO AVERE SCATOLA E MANUALE, SPEDISCI I TUOI 2 GIOCHI (O MULTIPLI) AL NOSTRO NEGOZIO INDICANDO SU UN FOGLIO LE TUE PREFERENZE (LE PREFERENZE SARANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE PREVIA DISPONIBILITA')

# GAMEMANIA

## A VARESE TEL.0332-285517

**MIGLIAIA DI TITOLI DISPONIBILI** **VENDITA PER CORRISPONDENZA**

## OFFERTE NUOVO

### PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| Ridge Racer 2 | £.109.000 |
| X-Men | £.109.000 |
| Street Fighter Alfa | £.109.000 |
| Puzzle Bobble | £.109.000 |
| Adidas Soccer | £.109.000 |
| Namco Museum | £.109.000 |

### PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| Agile Warrior | £.109.000 |
| Gex | £.109.000 |
| Criticom | £.109.000 |
| Psychic Detective | £.109.000 |
| Revolution X | £.109.000 |
| Philosoma | £.109.000 |

### PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| Total NBA 96 | £.109.000 |
| NBA in the Zone | £.109.000 |
| FIFA Soccer 96 | £.109.000 |
| Alone in the Dark | £.109.000 |
| Destruction Derby | £.109.000 |
| Doom | £.109.000 |

### PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| Mortal Kombat 3 | £.109.000 |
| Wipe Out | £.109.000 |
| Topolino | £.99.000 |
| Ridge Racer | £.99.000 |
| Goal Storm | £.99.000 |
| Actua Soccer | £.99.000 |

### PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| Alien Trilogy | £.119.000 |
| Need for Speed | £.119.000 |
| Magic Carpet | £.119.000 |
| Descent | £.119.000 |
| Extreme Pinball | £.119.000 |
| Road Rash | £.119.000 |

### PSX JAP-USA

| | |
|---|---|
| Tekken 2 | £.189.000 |
| Bio Hazard | £.169.000 |
| Vampire | £.169.000 |
| Killing Zone | £.159.000 |
| Resident Evil | £.149.000 |
| In the Hunt | £.139.000 |

### SATURN

| | |
|---|---|
| Story of Thor | £.139.000 |
| Rockman X3 | £.139.000 |
| Vampire Hunter | £.139.000 |
| Victory Goal 96 | £.129.000 |
| Dragon Ball Z | £.129.000 |
| Panzer Dragoon 2 | £.129.000 |

### SATURN

| | |
|---|---|
| Magic Carpet | £.129.000 |
| Virtua Fighter 2 | £.129.000 |
| Sega Rally | £.129.000 |
| Wipe Out | £.119.000 |
| FIFA Soccer 96 | £.119.000 |
| MYstaria | £.109.000 |

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI I PREZZI SONO DA INTENDERE IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI ED I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

**RIVENDITORI BENVENUTI**

**GAMEMANIA VIA SACCO 14 21100 VARESE TEL. FAX 0332-285517**

AD&CTG 0332-312771

# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

# IMMAGINARIA '96

**Squillano le trombe, rullano i tamburi, si solleva il sipario... arriva un angolo di paradiso per i giocatori.**

Da quanto tempo stiamo portando avanti questa rubrica su ConsoleMania? Troppo, diranno alcuni di voi. In ogni caso, sono più di tre anni che dedichiamo uno spazio fisso ai giochi da tavolo e a quelli di ruolo, e da diverso tempo ci occupiamo anche di Magic. E quanti di voi, pure attratti da tutti questi meravigliosi giochi, non hanno mai avuto un'occasione per provarli, malgrado desiderassero ardentemente farlo? In fondo, non sempre è facile trovare amici disposti a giocare, e i prezzi dei giochi sono spesso scoraggianti per quanti desiderano soltanto provarli. Più volte abbiamo auspicato la partecipazione a una delle numerose manifestazioni che vengono organizzate tra la primavera e l'autunno come perfetta soluzione... e se per caso non doveste averci dato retta in precedenza, ora è il momento giusto per farlo.

Dal 13 al 15 settembre di quest'anno, a Milano (ci dispiace per quanti vengono da altre città), si terrà la prima edizione nazionale di Immaginaria, una manifestazione che in passato ha già riscosso un notevole successo nelle numerose edizioni locali. Ma cosa c'è di diverso? Perché questa dovrebbe essere un'edizione nazionale? Innanzitutto la manifestazione avrà luogo all'interno del Palalido di Milano, una struttura non certo piccola, e questo già dovrebbe dare un indizio sulle sue dimensioni. Ma sono soprattutto gli appuntamenti a costituire il pezzo forte di Immaginaria '96. Giochi di ruolo e di carte per tutti, per giocatori già esperti così come per i neofiti, che verranno condotti per mano a conoscere queste fantastiche forme di divertimento, oltre ai mai dimenticati tridimensionali e wargame.

Per Magic, in particolare, avranno luogo le Olimpiadi Nazionali, con fantastici premi, insieme a una prova valida per il campionato internazionale (la Duelist Convocation) e, per i più folli, anche un torneo lampo (avete presente quelli di scacchi, con tanto di orologino che segna il tempo? Il principio è lo stesso. Cercate di lasciare a casa i mazzi di contromagie...). Inutile dire che, sempre tra i giochi di carte, non mancheranno anche Cthulhu e Il Signore degli Anelli, che - incrociamo le dita - dovrebbero finalmente essere disponibili in versione italiana, nonché il neonato e già apprezzatissimo Netrunner.

Sul fronte dei giochi da tavolo, invece, domineranno Kill Zone, tridimensionale di combattimento tra miniature, dal regolamento semplice e immediato, Braveheart, per ricreare le atmosfere del film, Formula Dé e Blue Max, la simulazione di scontri aerei della prima guerra mondiale. Infine, un esperimento nuovo e incredibile, dal quale molti di noi usciranno completamente cambiati (stiamo scherzando, non preoccupatevi): il N.I.M., Narrazione Interattiva Multimediale (anche se alcuni vociferano che si tratti di Nuclearizzazione Immediata Massiccia), dove il gioco di ruolo viene arricchito, se mai dovesse essercene bisogno, da musica e immagini create ad hoc.

Il divertimento e l'intrattenimento, comunque, non si limiteranno al solo gioco, quindi non temete: se mai doveste scoprire di provare una profonda e insuperabile antipatia per questa forma ludica, potrete sempre dedicarvi ai fumetti, al cinema, con l'anteprima dell'animazione di Street Fighter II in italiano, e ai videogiochi. Non vi basta? Siete proprio incontentabili. In ogni caso le sorprese non sono ancora finite: aspettate il prossimo numero di TGM e ConsoleMania per saperne di più (e, se proprio non potete farne a meno, chiamate Stratelibri)...

TEX

# informatica ESSE by Sdegno

**Via Libertà, 258 - Portici (NA)**

*(nei pressi della IV traversa a dx.)*

"DISPONIBILI CARD DA COLLEZIONE"

**Vendita per corrispondenza**
**Tel. Fax**
**081 / 7765611-7766465**

## CONSOLE

| | |
|---|---|
| N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad | 350.000 |

## PLAY STATION

| | |
|---|---|
| Sony Palystation + gioco + Joypad | 449.000 |
| Joypad | 45.000 |
| Memory card | 49.000 |
| Novastorm | 95.000 |
| Jumping Flash | 95.000 |
| Air Combat | 99.000 |
| Cybersled | 95.000 |
| Tekken | 109.000 |
| Fifa 96 | 90.000 |
| X-Com | 95.000 |
| Twisted Metal | 95.000 |
| Star Blade Alpha | 95.000 |
| Assault Rigs | 89.000 |
| Off World Interception | 85.000 |
| Toshinden 2 | 99.000 |
| Actua Soccer | 90.000 |
| Total NBA 96 | 95.000 |
| Topolino Mania | 90.000 |
| Alien Trilogy | 105.000 |
| True Pinball | 90.000 |
| Agile Warrior | 115.000 |
| Power serve tennis | 99.000 |
| Adidas Pawer Soccer | 99.000 |
| NFL Game Day | 95.000 |
| NHL Face off | 95.000 |
| Street fighter Alpha | 99.000 |
| Criticom | 99.000 |
| Namcro Museum Vol. 1 | 99.000 |
| Defcon 5 | 79.900 |
| Ridge Racer Revolution | 99.000 |
| Tekken 2 | 175.000 |
| Olimpic Soccer | 99.000 |
| Olimpic Games | 99.000 |
| Need for speed | 105.000 |

**VOLANTE PIU PEDALIERA ANALOGICO PLAY STATION**
**L. 140.000**

## ACCESSORI

| | |
|---|---|
| Joypad Mega drive 6 tasti | 25.000 |
| Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6 | 95.000 |
| Joypad Super Nintendo originale | 35.000 |
| Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2 | 25.000 |
| Cavo start Mega Drive 1 o 2 | 24.000 |
| Cavo Scart Super Nintendo | 35.000 |
| Alimentatore Game Gear | 19.900 |
| Guscio proteggiunto Game Gear | 30.000 |
| Borsa porta Game Gear | 35.000 |
| Alimentatore Game Boy | 19.900 |
| Lente e luce Game Boy | 29.900 |
| Adattatore 4 giocatori per Snes | 55.000 |
| Cavo Scart Playstation | 30.000 |
| Yoypad originale Playstation | 62.000 |
| Adattatore 4 giocatori Playstation | 79.900 |
| Alimentatore Supernintendo | 25.000 |
| Kit Pulisci Console | 9.900 |
| Adattatore Universale Supernintendo | 23.000 |
| Volante e pedaliera Snes | 169.000 |

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| Ghoul Patrol | 59.000 |
| Super Street Fighter II | 95.000 |
| Rockman 7 | 99.000 |
| Super Cup Soccer | Tel. |
| Sparkster | 70.000 |
| Mortal Kombat 3 | 115.000 |
| Fifa 96 | 96.000 |
| Int. Super Star Soccer Delux | 115.000 |
| NBA Live 96 | 105.000 |
| Earthworm Jim 2 | Tel. |
| Yoshis Island | 100.000 |
| Zelda | 50.000 |
| Topolino Mania | 53.000 |
| Clay Fighther 2 | 59.000 |
| Blazing Skies | 64.000 |
| Zico Soccer | 29.900 |
| Cybernator | 62.000 |
| Claymates | 42.000 |
| Urban Strike | 110.000 |
| Mighty Max | 73.000 |
| Michael Jordan | 65.000 |
| Super Tennis | 70.000 |
| WWF Wrestling | 62.000 |
| Desert Fighter | 60.000 |
| Choplifter 3 | 60.000 |
| Pagemaster | 73.000 |
| World League basketball | 59.000 |
| Goods | 59.000 |
| Vortex FX | 60.000 |
| Super Mario Kart | 96.000 |
| Killer Instinct | 75.000 |
| Super Bomberman 2 | 43.000 |
| Sailormoon | 53.000 |
| Illusion of time | 53.000 |
| 90 Minutes | 128.000 |
| Super Punchout | 75.000 |
| Incredible Hulk | 52.000 |
| True Lies | 49.000 |
| Donkey Kong 2 | 99.000 |
| Toy Story | Tel. |
| Super Bekid | 61.000 |
| Battletoads and Battlemaniacs | 45.000 |
| Legend | 43.000 |
| Street Racer | 75.000 |
| Kawasaki Super Bikes | 120.000 |
| G.P. 1 | 49.000 |
| Porky Pig's Haunted | 73.000 |
| Shaq-fu | 68.000 |
| Young Merlin | 68.000 |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| XMan 2 | Tel. |
| Hulk | 45.000 |
| Super Street Fighter II | 85.000 |
| Mega-Lo-Mania | 59.000 |
| Brutal Paws of F. | 96.000 |
| Batman Forever | 90.000 |
| Mega Swiv | 56.000 |
| Mortal Kombat 3 | 116.000 |
| Fifa Soccer 96 | 99.000 |
| NBA Live 96 | 99.000 |
| Primal Rage | 65.000 |
| Topolino Mania | 59.000 |
| Zero the Kamikaze | 59.000 |
| Dino Dini Soccer | 39.000 |
| Light Crusader | 116.000 |
| Global Gladiators | 39.000 |
| The story of Thor | Tel. |
| NBA Jam | 39.900 |
| Hurricanes | 62.000 |
| Slammasters | 59.900 |
| Phantom 2040 | 80.000 |
| Prince of Persia | 54.000 |
| Dragon Bruce Lee | 74.000 |
| Castelvania | 56.000 |
| Marko's Magic Football | 59.000 |
| Shadow of the Beast 2 | 55.000 |
| Virtua Racing | 99.000 |
| Batman e Robin | Tel. |
| Pawer Ranger The Movie | 99.000 |
| Indiana Jones | 55.000 |
| Samurai Shodow | 85.000 |
| Ristar | 39.900 |
| Toy Story | 98.000 |
| Desert Strike | 43.000 |
| Pit Fall | 53.000 |
| Tazmania 2 | 54.000 |
| Mortal Kombat 2 | 65.000 |
| Sparkster | 35.000 |
| Sonic e Knvekles | 53.000 |
| Lion King | 65.000 |
| Jungle Book | 53.000 |
| Probotector | 42.000 |
| SHAQ-FU + CD | 54.000 |
| Turtles Tournament Fighter | 62.000 |
| Pete Sampras | 58.000 |
| Justice League | 85.000 |
| I Puffi | 73.000 |
| Dynamite - Headdy | 46.000 |
| Skeleton Crew | 59.900 |
| Atlanta Olimpic Game Sport | 89.000 |

## Sega Saturn

| | |
|---|---|
| | 599.000 |
| Street Fighter Real Batlle | 89.000 |
| Virtua Cop + Gioco | 150.000 |
| Volante Arcade | 165.000 |
| Joystik | 39.900 |
| Myst | 107.000 |
| Hang on GP'95 | 142.000 |
| Street Fighter zero | 140.000 |
| Adattatore universale | 59.000 |
| Olimpic Soccer | 99.000 |
| Olimpic Games | 99.000 |
| Ultimate Mortal Kombat III | 99.000 |

## NEO GEO CD

| | |
|---|---|
| Samurai Shod. II | 40.000 |
| Super Sidekicks 2 | 40.000 |
| Agressors of dark | 40.000 |
| Art of Fighting 2 | 40.000 |
| Top hunter | 40.000 |
| Karnov's Revenge | 40.000 |
| View Point | 40.000 |
| Street Hoop | 40.000 |
| Windjammers | 40.000 |
| Nam 75 | 39.900 |
| Magician Lord | 40.000 |
| Thrash Rally | 40.000 |
| Ninja Combat | 40.000 |
| Joy Joy Kid | 39.900 |
| The King of Fighters 95 | 85.000 |
| Baseballstars 2 | 39.900 |
| Alpha Mission 2 | 39.900 |
| Name 75 | 39.900 |
| World Heroes II Jet | 40.000 |
| Aereo Fighter II | 40.000 |
| Samurai Shodow 3 | 99.000 |
| Aereo Fighter 3 | 99.000 |
| Stakes Winner | 99.000 |
| Puzzle Bobble | 99.000 |
| Double Dragon | 99.000 |
| World Heros Perfect | 99.000 |

# FACCE... RIDE

## FACCE DA CONSOLEMANIA

**Tremate, tremate, le vacanze son tornate; la vita è bella come un piatto di Nutella; se giochi coi sassoni prima o poi ti becchi gli sganassoni. Bene, dopo questi famosissimi luoghi comuni e proverbioni, dovuti essenzialmente al fatto che non dormo da troppo, troppo tempo... passiamo al Facce.. (ah, ah, ah) Ride di questo mese, che è riuscito a reperire le foto necessarie solo all'ultimo momento, grazie probabilmente all'aiuto di qualche santo protettore delle poste; in ogni modo, l'importante è che siamo ancora qui, con le immagini di vita quotidiana di voi lettori. Ciancio alle bande, quindi, e si va.**

**Raffo**

## SENTI COM'È AL DENTE IL MACCHERONEE

Che bello, che bello arriva l'estate, e con lei anche le prime foto di tipine in costume... Questa ragazza che sfoggia un sorriso da cinquantadue denti, per esempio, si chiama Anna Striano ed è di TRECASE (frazione di borgo Quattrocase?) in provincia di Napoli.
Complimenti, davvero carina, l'unica cosa che mi ha lasciato perplesso, sono le misure allegate alla lettera: sessanta, quaranta, sessanta; ora dico, occhei tenerci alla linea, ma ti rendi conto ragazza mia che hai un girofianchi come una mia coscia? E pensare che non sono proprio un adone... Mah, se lo dice lei.

## QUEST'UOMO È ARRIVATO IN QUINTA

È davvero incredibile, Cerruti Stefano (il primo sulla sinistra), travestito da Gighen (quello di Lupin 3°), frequenta la quinta C del Liceo Scientifico di Finale Ligure (SV), ma insomma, e allora perché io che a carnevale mi sono sempre vestito da Arancia Meccanica, devo essere ancora in terza a ventun'anni? Cos'è, adesso si fanno preferenze di costume? Vabbé, non lo capirò mai, e forse è anche questo il motivo per cui mi bocciano due anni sì e uno no.
Tralasciando il mio trascorso scolastico, che cerco pure io di dimenticare, passiamo al resto della banda, composta da Rabino Luca (Lupin), Cambiaso Francesco (Goemon... davvero notevoli le ciabatte da mare), Frequelli Riccardo (Zenigata) e la cinquecento gialla, che non si sa chi sia, ma sicuramente si è camuffato troppo bene.

## QUESTI FORSE AGLI EUROPEI ARRIVAVANO AI QUARTI.

Beh, non sarà quello che si dice uno squadrone, ma credo che neanche undici bambini di cinque anni avrebbero potuto fare peggio dei nostri; visto comunque che io non sono certo un polemico (mi piace solo menarla per secoli), direi di passare direttamente all'elenco dei componenti dello squadrone, formatosi in occasione di un mega partitone contro delle suore, contro le quali hanno pure perso... Complimentoni.
Da sinistra a destra, in piedi, troviamo: Ledo Sciascia, Piero Big Foot, Peppe Battaglia; in fila bassa: Nicolino Rizzitelli (bah), Pasquale il tedesco, Rino Palloncino e Sandro Scarpetta.
Dopo un elenco di questa fattura scusate, ma mi è passata la voglia di dilungarmi.

**XENIA EDIZIONI CONSOLEMANIA**
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

**SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 13 E DALLE 14.30 ALLE 19.30 SABATO E DOMENICA COMPRESI**

# SOFTWARE•NEWS

**Novità software dal mondo**

**Software News commercializza solo giochi originali**

## ORDINARE È FACILE

TELEFONO dalle 10.00 alle 20.00 011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

*Vuoi cambiare console? Telefonaci! Ritiriamo il tuo usato con le massime valutazioni.*

## Tel./Fax 011-68.12.582

***SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA***

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

## MEGA DRIVE

| MEGADRIVE | |
|---|---|
| CONSOLE MEGADRIVE | £ 119.000 |
| JAOYPAD 6 TASTI | £ 29.000 |
| ADATTATORE EURO / JAP | £ 15.000 |
| ADATTATORE MEGAKEY | £ 35.000 |
| ACME ALL STAR | 45.000 |
| ACQUATIC GAMES | 29.000 |
| AFTER BURNER 2 | 35.000 |
| ALADDIN | 69.000 |
| ALEX KIDD | 35.000 |
| ALIEN 3 | 39.000 |
| ALIEN STORM | 35.000 |
| ALISIA DRAGON | 35.000 |
| ALTERED BEAST | 29.000 |
| ANOTHER WORLD | 35.000 |
| ATOMIC RUNNER | 29.000 |
| BATMAN | 29.000 |
| BATMAN FOREVER | 99.000 |
| BATMAN RETURN | 29.000 |
| BATTLETECH | 59.000 |
| BIO HAZARD BATTLE | 35.000 |
| BONANZA BROTHERS | 29.000 |
| BUBBLE & SQUEAK | 39.000 |
| BUBSY | 39.000 |
| BUSTER DOUGLAS BOXING | 29.000 |
| CALIFORNIA GAMES | 29.000 |
| CAPTAIN AMERICA | 39.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | 39.000 |
| CHIKI CHIKI BOYS | 39.000 |
| COLUMS | 39.000 |
| COMIX ZONE | 105.000 |
| COOL SPOT | 35.000 |
| CRUEBAL PINBALL | 39.000 |
| CYBER BALL | 35.000 |
| CYBER JOUSTICE | 35.000 |
| D. DUCK IN MAUI MALLARD 2 | 95.000 |
| DARK CASTLE | 29.000 |
| DAVID ROBINSON BASKET | 29.000 |
| DEADLY MOVES | 29.000 |
| DJ BOY | 35.000 |
| DRACULA | 39.000 |
| DUFFY DUCK IN HOLLYWOOD | 89.000 |
| DYNAMITE DUKE | 29.000 |
| EA HOCKEY | 45.000 |
| EARTHWORM JIM | 79.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 119.000 |
| ECCO THE DOLPHIN | 45.000 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 59.000 |
| ETHERNAL CHAMPIONS | 59.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | 35.000 |
| EX-RANZA | 39.000 |
| EXO SQUAD | 119.000 |
| F1 GRAND PRIX | 49.000 |
| FATAL FURY | 39.000 |
| FATAL LABIRINTH | 59.000 |
| FIFA SOCCER | 45.000 |
| FIFA SOCCER 95 | 59.000 |
| FIFA SOCCER 96 | 109.000 |
| FLASHBACK | 69.000 |
| G-LOC AIR BATTLE | 35.000 |
| GAIN GROUND | 29.000 |
| GALAXY FORCE 2 | 29.000 |
| GHOSTBUSTERS | 29.000 |
| GLOBAL GLADIATOR | 39.000 |
| GODS | 29.000 |
| GOLDEN AXE | 35.000 |
| GOLDEN AXE 2 | 39.000 |
| GOOFY H. HYSTORY TOUR | 49.000 |
| GRAND SLAM TENNIS | 39.000 |
| GYNOUG | 29.000 |
| HELL FIRE | 39.000 |
| HERGOZ ZWEI | 29.000 |
| IL TAGLIAERBE | 49.000 |
| IL TAGLIAERBE | 39.000 |
| INCREDIBLE HULK | 39.000 |
| JAMES POND | 35.000 |
| JEWEL MASTER | 39.000 |
| JOHN MADDEN '96 | 109.000 |
| JURASSIC PARK | 39.000 |
| LAST BATTLE | 39.000 |
| LETHAL ENFORCERS 2 | 89.000 |
| LIGHT CRUSADERS | 119.000 |
| LION KING | 75.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGER | 35.000 |
| MARBLE MADNESS | 39.000 |
| MAZINGA Z | 59.000 |
| MEGA LO MANIA | 35.000 |
| MICHAEL JACKSON | 39.000 |
| MICKEY MISTERY CIRCUS | 39.000 |
| MICROMACHINE 2 | 69.000 |
| MICROMACHINE 96 | 99.000 |
| MIGHTY MAX | 59.000 |
| MORTAL KOMBAT | 45.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 69.000 |
| MOTAL KOMBAT 3 | TELEFONARE |
| NBA JAM | 45.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 79.000 |
| NBA LIVE 95 | 59.000 |
| NBA LIVE 96 | 114.000 |
| NHL HOCKEY 95 | 59.000 |
| NHL HOCKEY 96 | 109.000 |
| OLIMPYC GOLD | 29.000 |
| OUT RUN 2019 | 35.000 |
| PGA TOUR GOLF 2 | 89.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 114.000 |
| PGA TOURNAMENT GOLF | 39.000 |
| PHANTASY STAR 4 | 119.000 |
| PHELIOS | 29.000 |
| PIT FIGHTER | 39.000 |
| PITFALL | 59.000 |
| POCHAONTAS | OFFERTA |
| POWER MONGER | 39.000 |
| PREMIER MANAGER | 105.000 |
| PRINCE OF PERSIA | 49.000 |
| PSYCO PINBALL | 69.000 |
| PUGGSY | 39.000 |
| QUACK SHOT | 35.000 |
| RED ZONE | 89.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | 39.000 |
| RINGS OF POWER | 59.000 |
| RISKY WOOD | 29.000 |
| RITORNO AL FUTURO 3 | 39.000 |
| ROAD RUSH | 45.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 55.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE | 35.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE | 39.000 |
| SAMURAI SHODOWN | 89.000 |
| SENSIBLE SOCCER | 59.000 |
| SEPARATION ANXIETY | 109.000 |
| SHADOW DANCER | 39.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | 29.000 |
| SHADOW OF THE BEAST 2 | 35.000 |
| SONIC | 29.000 |
| SONIC 3 | 89.000 |
| SONIC 4 | 69.000 |
| SONIC COMPILATION | 59.000 |
| SONIC SPINBALL | 65.000 |
| SPACE HARRIER 2 | 29.000 |
| SPARKSTER | 69.000 |
| SPIDERMAN | 35.000 |
| SPLATTER HOUSE 2 | 69.000 |
| SPLATTER HOUSE 3 | 79.000 |
| SPOT GO TO HOLLYWOOD | 119.000 |
| STAR FLIGHT | 29.000 |
| STREET FIGHTER 2 C.E. | 45.000 |
| STREET OF RAGE | 39.000 |
| STREET OF RAGE 2 | 45.000 |
| STREET OF RAGE 3 | 89.000 |
| SUBTERRANIA | 59.000 |
| SUNSET RIDERS | 39.000 |
| SUPER HANG ON | 35.000 |
| SUPER KICK OFF | 49.000 |
| SUPER LEAGUE BASEBALL | 49.000 |
| SUPER MONACO GP | 35.000 |
| SUPER OFF ROAD | 39.000 |
| SUPER REAL BASKETBALL | 29.000 |
| SUPER SKIDMARKS | 109.000 |
| SUPER STREETFIGHTER 2 | 79.000 |
| SUPER THUNDER BLADE | 29.000 |
| SUPERMAN | 49.000 |
| TALE SPIN | 35.000 |
| TAZMANIA | 39.000 |
| TERMINATOR | 35.000 |
| THE FLINSTONES | 35.000 |
| THE IMMORTAL | 49.000 |
| THE STORY OF THOR | 99.000 |
| THE SUPER SHINOBI | 39.000 |
| THEME PARK | 109.000 |
| TOPOLINOMANIA | 59.000 |
| TOTAL FOOTBALL | 115.000 |
| TOY STORY | OFFERTA |
| TRUXTON | 39.000 |
| TURBO OUT RUN | 39.000 |
| TURTLES TOURN. FIGHTER | 45.000 |
| TWIN HAWK | 35.000 |
| TWO CRUDE DUDES | 29.000 |
| VIRTUA RACING | 89.000 |
| WINBLEDON TENNIS | 39.000 |
| WINTER OLYMPIC | 49.000 |
| WONDER BOY 3 | 39.000 |
| WORLD CUP ITALIA 90 | 29.000 |
| WORLD OF ILLUSION | 39.000 |
| WORMS | 108.000 |
| WRESTLER WAR | 29.000 |
| X-MEN 2 CLONE | 35.000 |
| YOGHI BEAR | 79.000 |
| ZOOM | 29.000 |

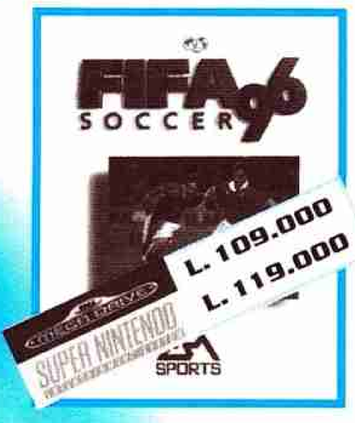
## SUPER NINTENDO

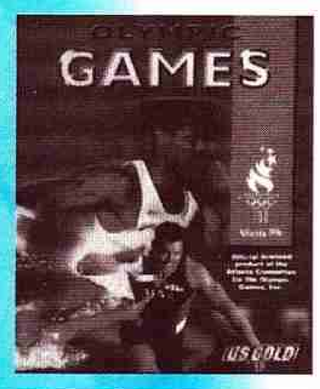
| | |
|---|---|
| CONSOLE SUPERN.+GIOCO | OFFERTA |
| ADATTATORE UNIVERSALE | 35.000 |
| JOYPAD ORIGINALE GIG | 39.000 |
| JOYPAD + TURBO | 29.000 |
| 90° MINUTO | 125.000 |
| ADDAMS FAMILY PUGSLY | 69.000 |
| ALIEN 3 | 59.000 |
| ALIEN REBELS | 59.000 |
| AXELAY | 59.000 |
| BATMAN & ROBIN | 129.000 |
| BATMAN RETURN | 79.000 |
| BATTLETOADS IN BATTLE | 59.000 |
| BIG HURT BASEBALL | 69.000 |
| BIKER & MICE FROM MARS | 109.000 |
| BLACK THORN | 49.000 |
| BLAZING SKIES | 59.000 |
| BREATH OF FIRE 2 | 129.000 |
| CASTLEVANIA X-VAMPIRE KISS | 119.000 |
| CHESSMASTER-SCACCHI | 99.000 |
| CHRONO TRIGGER | 159.00 |
| CIVILIZATION | 149.000 |
| CLAYFIGHTER 2 | 55.000 |
| CLIFF HANGER | 59.000 |
| CLIFF HANGHER | 59.000 |
| CONGO'S CAPER | 49.000 |
| CONTRA 3 | 49.000 |
| CYBERNATOR | 59.000 |
| DIRT TRAX FX | 99.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 99.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 129.000 |
| DOOM | 129.000 |
| DRAGON | 59.000 |
| DRAGON | 59.000 |
| DRAGONBALL Z 3 BATTLE 22 | 169.000 |
| EARTHWORM JIM | 79.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 119.000 |
| EEK THE CAT | 49.000 |
| EXAUST HEAT GRAND PRIX | 89.000 |
| F ZERO | 59.000 |
| F1 GRAND PRIX | 99.000 |
| F1 WORLD CHAMPIONSHIP | 79.000 |
| FATAL FURY 2 | 79.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | 65.000 |
| FIFA INTERNAT. SOCCER | 69.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96 | 119.000 |
| FINAL FANTASY 3 | 149.000 |
| FINAL FIGHT 2 | 69.000 |
| FINAL FIGHT 3 | 119.000 |
| FLASHBACK | 79.000 |
| FRONT MISSION | 189.000 |
| GAMBARE GOEMON | 79.000 |
| GODS | 59.000 |
| GP.-1 | 99.000 |
| HOKUTO NO KEN 6 | 129.000 |
| HUNGRY DINOSAURS | 109.000 |
| IL RE LEONE | 89.000 |
| ILLUSION OF GAIA-(TIME) | 89.000 |
| INDIANA JONES LAST CR. | 59.000 |
| INTER. SUPERSTAR SOCCER 1 | 79.000 |
| INTER. SUPERSTAR SOCCER 2 DE LUXE | 125.000 |
| INTERNATIONAL SUPER CUP SOCCER | 79.000 |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR | 55.000 |
| JOHN MADDEN 96 | 128.000 |
| JURASSIC PARK | 49.000 |
| KILLER INSTINCT | 99.000 |
| KIRBY'S DREAM COURSE | 79.000 |
| LEMMINGS | 59.000 |
| LOBO | 119.000 |
| LOST VIKINGS 2 | 125.000 |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 45.000 |
| MECHWARRIOR | 49.000 |
| MEGAMAN X | 69.000 |
| MEGAMAN X 3 | 139.000 |
| MICROMACHINE | 69.000 |
| MICROMACHINE 2 | 119.000 |
| MIGHTY & MAGIC 3 | 89.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 89.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 125.000 |
| NBA GIVE 'N' GO | 135.000 |
| NBA JAM | 59.000 |
| NBA LIVE 95 | 69.000 |
| NBA LIVE 96 | 119.000 |
| NHL HOCKEY 96 | 119.000 |
| NOSFERATU | 119.000 |
| OBITUS | 89.000 |
| ON THE BALL | 89.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 125.000 |
| PILOTWINGS | 55.000 |
| PITFALL | 69.000 |
| PLAYER MANAGER | 89.000 |
| POP & TWINBEE 2 RAINBOW | 55.000 |
| PRINCE OF PERSIA | 59.000 |
| PUZZLE BUBBLE | 109.000 |
| RYAN GYGGS SOCCER | 49.000 |
| SAILOR MOON | 75.000 |
| SECRET OF EVERMORE | 139.000 |
| SECRET OF MANA | 115.000 |
| SECRET OF MANA 2 | TELEFONARE |
| SENSIBLE SOCCER | 79.000 |
| SEPARATION ANXIETY | 129.000 |
| SIM CITY | 59.000 |
| SIM EARTH | 89.000 |
| SKYBLAZER | 49.000 |
| SPARKSTER | 99.000 |
| STAR TREK DEEP SPACE 9 | 119.000 |
| STARWING | 55.000 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 49.000 |
| STREET RACER | 85.000 |
| STRIKER | 49.000 |
| STRIKER SOCCER | 49.000 |
| SUNSET RIDERS | 59.000 |
| SUPER BOMBERMAN 3 | 119.000 |
| SUPER CUP SOCCER | 59.000 |
| SUPER MARIO RPG | 149.000 |
| SUPER METROID | 49.000 |
| SUPER OFF ROAD | 59.000 |
| SUPER PROBOTECTOR | 49.000 |
| SUPER R-TYPE | 59.000 |
| SUPER RETURN OF JEDI | 65.000 |
| SUPER SOCCER | 49.000 |
| SUPER STAR WARS | 49.000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 89.000 |
| SUPER STRIKE GUNNER | 59.000 |
| SUPER TENNIS | 49.000 |
| SUPERMARIO KART | 99.000 |
| TETRIS & DR. MARIO | 99.000 |
| THEME PARK | 119.000 |
| TOPOLINO MANIA | 65.000 |
| TOTAL FOOTBALL | TELEFONARE |
| TRUE LIES | 109.000 |
| URBAN STRIKE | 119.000 |
| VORTEX | 49.000 |
| WEAPON LORD | 109.000 |
| WINTER OLYMPIC 94 | 79.000 |
| WOLFCHILD | 49.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 59.000 |
| WORMS | 109.000 |
| YOSHI ISLAND | 125.000 |
| ZELDA | 49.000 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGH. | 55.000 |

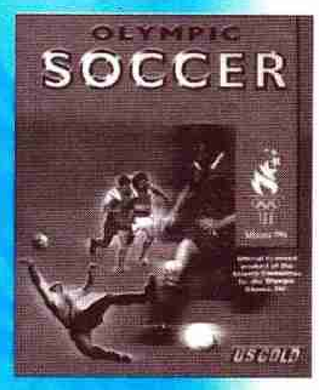
## questa

| | | |
|---|---|---|
| CONSOLE PLAYSTATION+PAD | EURO | 439.000 |
| CONSOLE PLAYSTATION+PAD+DEMO | USA | 699.000 |
| CONSOLE PLAYSTATION+PAD | JAP | 699.000 |
| JOYPAD ORIGINALE SONY | | 59.000 |
| MEMORY CARD | | 55.000 |
| CAVO ANTENNA RF | EURO | 49.000 |
| **11TH HOUR** | **JAP** | **Telefon.** |
| ACTUA GOLF | EURO | 99.000 |
| **ACTUA SOCCER** | **EURO** | **99.000** |
| ADIDAS POWER SOCCER | EURO | 98.000 |
| **AGILE WARRIOR** | **EURO** | **109.000** |
| **AIR COMBAT** | **EURO** | **99.000** |
| ALIEN TRILOGY | EURO | 99.000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | EURO | 109.000 |
| BIO HAZARD | JAP | 159.000 |
| BRIANDED 13 | USA | 119.000 |
| **CRITICOM** | **EURO** | **Telefon.** |
| **CYBERIA** | **USA** | **99.000** |
| **D** | **EURO** | **129.000** |
| DARK STALKERS | JAP | 119.000 |
| **DESCENT** | **JAP** | **159.000** |
| **DISCWORLD** | **EURO** | **95.000** |
| **DOOM 2** | **EURO** | **109.000** |
| **DRAGON BALL Z 3 BATTLE 22** | **JAP** | **159.000** |
| **EXTREME GAMES** | **EURO** | **109.000** |
| **EXTREME PINBALL** | **EURO** | **99.000** |
| **FADE TO BLACK** | **EURO** | **109.000** |
| **FIFA INTERNAT. SOCCER 96** | **EURO** | **109.000** |
| **GEX** | **EURO** | **99.000** |
| **GOAL STORM** | **EURO** | **99.000** |
| **HYPER FORMAT. SOCCER** | **JAP** | **139.000** |
| **INTER.CHAMPIONSHIP SOCCER** | **EURO** | **115.000** |
| **J-LEAGUE PRIME GOAL E** | | **99.000** |
| **JUMPING FLASH** | **EURO** | **99.000** |
| **KRAZY IVAN** | **EURO** | **99.000** |
| **LOADED** | **EURO** | **109.000** |
| **MAGIC CARPET** | **EURO** | **109.000** |
| **MORTAL KOMBAT 3** | **EURO** | **Offerta!** |
| MOTOR TOON GP 2 | EURO | 115.000 |
| **MYST** | **EURO** | **109.000** |
| **NAMCO MUSEUM VOL.1** | **EURO** | **98.000** |
| **NBA IN THE ZONE** | **EURO** | **109.000** |
| **NBA JAM T. E.** | **EURO** | **99.000** |
| NBA LIVE 96 | EURO | 109.000 |
| NEED FOR SPEED | EURO | 109.000 |
| NEED FOR SPEED | USA | 129.000 |
| **NFL QUARTEBACK** | **EURO** | **99.000** |
| NFLGAMEDAY | EURO | 99.000 |
| **NHL FACE OFF** | EURO | 99.000 |
| **ON SIDE SOCCER** | **EURO** | **Offerta!** |
| **PANZER GENERAL** | **EURO** | **109.000** |
| **PGA GOLF 96** | **EURO** | **119.000** |
| **PHILOSOMA** | **EURO** | **109.000** |
| **POWER SERVE TENNIS** | **EURO** | **109.000** |
| **PSYCHIC DETECTIVE** | **EURO** | **109.000** |
| **PUZZLE BUBBLE 2** | **EURO** | **105.000** |
| **RAIDEN PROJECT** | **EURO** | **109.000** |
| **RAYMAN** | **EURO** | **109.000** |
| **REDIDENT EVIL** | **EURO** | **95.000** |
| RESIDENT EVIL | USA | 129.000 |
| **RIDGE RACER** | **EURO** | **99.000** |
| RIDGE RACER REVOLUTION | EURO | 89.000 |
| RISE OF THE ROBOT 2 | EURO | 99.000 |
| **ROAD RUSH** | **EURO** | **109.000** |
| SHELL SHOCK | EURO | 109.000 |
| **STAR BLADE ALPHA** | **EURO** | **109.000** |
| STREET FIGHTER ALPHA | EURO | 95.000 |
| STREET FIGHTER 0 | EURO | 95.000 |
| **STRIKER 96** | **EURO** | **89.000** |
| **TEKKEN** | **EURO** | **109.000** |
| TEKKEN 2 | JAP | Dispon. |
| **THO SHI DEN 2** | **EURO** | **169.000** |
| THO SHIN DEN 2 | EURO | 98.000 |
| **THUNDER HAWK 2** | **EURO** | **109.000** |
| **TILT** | **EURO** | **109.000** |
| **TOSHINDEN** | **EURO** | **99.000** |
| TOTAL NBA 96 | EURO | 95.000 |
| **TRUE PINBALL** | **EURO** | **109.000** |
| **TWISTED METAL** | **EURO** | **99.000** |
| **WARHAWK** | **EURO** | **109.000** |
| WING COMMANDER 3 | EURO | 119.000 |
| **WIPE OUT** | **EURO** | **109.000** |
| **WORMS** | **EURO** | **99.000** |
| **WWF COIN OP** | **EURO** | **89.000** |
| **ZERO DIVIDE** | **EURO** | **99.000** |

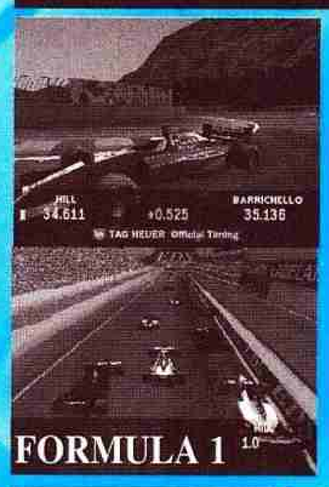
| | |
|---|---|
| **Saturn USA + demo** | **759.000** |
| **Saturn USA + gioco** | **849.000** |
| **Saturn EURO + gioco** | **749.000** |
| **Saturn USA** | **699.000** |
| **Saturn JAP** | **759.000** |
| **Saturn JAP + Gioco** | **839.000** |
| ALONE IN THE DARK 2 | Telefona |
| BLACK FIRE | 138.000 |
| BREAK THROUGH | 125.000 |
| BUG | 98.000 |
| CLOCK WORK KNIGHT | 89.000 |
| CLOCK WORK KNIGHT 2 | 99.000 |
| CYBER SPEEDWAY | 119.000 |
| CYBERIA | 119.000 |
| DARIUS GAIDEN | Telefona |
| DARK LEGEND | 128.000 |
| DAYTONA | 119.000 |
| DRAGON BALL Z | Dispon. |
| F1 LIVE INFORMATION | 139.000 |
| FATAL FURY 3 | Telefona |
| FIFA SOCCER 96 | 115.000 |
| GEX | 119.000 |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 129.000 |
| GRAND CHASER | 99.000 |
| GREATEST NINE | 109.000 |
| HANG ON GP 95 | 135.000 |
| KING OF BOXING | 137.000 |
| KING OF FIGHTERS 95 | Telefona |
| LAYER SECTION | 119.000 |
| MAGIC CARPET | 119.000 |
| METHAL FIGHTER | 129.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 109.000 |
| MYST | 125.000 |
| MYSTARIA | 119.000 |
| NBA JAM T.E. | 119.000 |
| NFL QUARTERBACK | 119.000 |
| NHL ALL STAR HOCKEY | 128.000 |
| PANZER DRAGOON ZWEI | Telefona |
| PARODIUS DE LUXE | 99.000 |
| PHOTO CD OPERATING | Dispon. |
| PRIMAL RAGE | Telefona |
| RAYMAN | 119.000 |
| REVOLUTION X | 99.000 |
| RISE OF THE ROBOT 2 | Telefona |
| SEGA RALLY | Offerta! |
| SHELL SHOCK | 119.000 |
| SHINOBI | 89.000 |
| SIM CITY 2000 | 119.000 |
| SLAM DUNK | 119.000 |
| SNATCHER | Telefona |
| STREET FIGHTER ALPHA | Telefona |
| STREET FIGHTER MOVIE | 109.000 |
| THEME PARK | 119.000 |
| THO SHIN DEN | Dispon. |
| TILT | 119.000 |
| TITAN WARS | 119.000 |
| TRUE PINBALL | 119.000 |
| TWIN BEE DE LUXE PACK | 119.000 |
| VAMPIRE DARKSTALKER | Telefona |
| VICTORY GOAL 2 | 119.000 |
| VIRTUA COP+GUN | Dispon. |
| VIRTUA FIGHTER 2 | Offerta! |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 89.000 |
| VIRTUA RACING | 118.000 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 129.000 |
| WING ARMS | 129.000 |
| WIPE OUT | 119.000 |
| WORLD WIDE SOCCER | 99.000 |
| X-MAN Children of Atom | Offerta! |

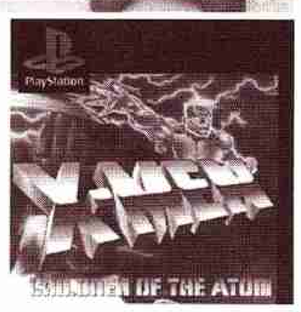



## Disponibili tanti altri titoli





❑ Tutti i prezzi sono **IVA compresa** ❑ Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 12 mesi ❑ Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari

*Ideazione & Impaginazione:* **A.Filigno**

# CONSOLIAMOCI

**Pubblicare un annuncio in questa rubrica è tutt'altro che difficile... È sufficiente scrivere, in modo CORRETTO, il proprio annuncio di vendo/compro/scambio, includere una fotocopia di un documento di identità e indirizzare il tutto a: Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Gli annunci poco comprensibili, ovviamente, non verranno pubblicati, ma entreranno, grazie alla mia grande abilità, il mio cestino personale sotto forma di pallina di carta... Alla prossima.**

**Dave**

Vendo o scambio i seguenti titoli per PlayStation europea a L. 70.000 l'uno: Destruction Derby, Rapid Reload, 3D Lemmings. Telefonare, dopo le ore 21:30, allo 095/642795 e chiedere di Benedetto.

Vendo Sega Mega Drive II più due joystick, adattatore, cavi e le seguenti cartucce a L. 350.000: The Lion King, Rise of the Robots, MS. Pac-Man, World Cup '92, Primal Rage, Jurassic Park, Batman Forever, Spiderman, Golden Axe II. Telefonare allo 06/3297235 e chiedere di Simone.

Vendo per Sega Saturn "Sega Rally" versione americana a L. 100.000; vendo anche altri titoli. Telefonare, dalle ore 19:00 alle ore 21:00, allo 02/816537 e chiedere di Luciano. Annuncio valido solo per Milano e zone limitrofe.

Vendo in blocco, Sega Mega Drive II PAL completo di cavi e imballi originali, 32X, due joypad (sei tasti), cinque giochi per MD e Doom per 32X a L. 560.000 non trattabili; oppure vendo 32X con Doom a L. 300.000. Telefonare allo 0571/638001 e chiedere di Francesco.

Vendo Sega Mega Drive europeo con due joypad, due joystick con autofire e turbo, di cui uno a sei tasti, adattatore Jap/USA, settanta cartucce a L. 1.300.000 trattabili. Telefonare, ore serali, allo 0566/53624 e chiedere di Luigi.

Vendo per Super Nintendo le seguenti cartucce: Super Street Fighter II a L. 80.000, The Legend of Mystical Ninja a L. 40.000, Super Mario World a L. 30.000. Sono anche disposto a scambiare due giochi di quelli sopra riportati con uno recente. Telefonare, ore pasti, allo 0144/88207 e chiedere di Alessio.

Vendo Sega Mega Drive completo di cavi, un joypad a sei tasti, un joystick arcade, un adattatore per giochi giapponesi e le seguenti cartucce: Sonic, Sonic II, Chuck Rock, Street Fighter II, Mortal Kombat, Ethernal Champions, Dragon, Fatal Fury II, Samurai Shodown a L. 700.000. Telefonare, ore pasti, allo 030/9826454 e chiedere di Matteo.

Vendo 3DO con quattordici titoli tra cui Street Fighter II turbo, Total Eclipse e Fifa Soccer a L. 600.000 trattabili. Telefonare allo 0321/454732.

Vendo Sega Mega Drive, Sega Mega CD, quattordici cartucce, sei cd, adattatore per CD esteri, tre joypad, cavo scart a L. 700.000. Telefonare, da Lunedì a Venerdì ore ufficio, allo 0337/383585 e chiedere di Marco.

Vendo PlayStation con due joystick, Tekken, Wipeout, memory card e cavo scart. Telefonare, ore pasti, allo 080/729297 oppure allo 080/9557991 e chiedere di Roberto.

Scambio o vendo giochi per Sony PlayStation: NBA Jam, Air Combat, Cybersled, Toshinden, Lone Soldier, PGA Tour Golf, Discworld. Scambio, inoltre, 144 floppy per Amiga con giochi, programmi di grafica vari, tra cui Personal Deluxe Paint 6.1 originale, Deluxe Video originale, manuali di Deluxe Paint, Final Writer, Dir Opus. Telefonare allo 0368/3392449 e chiedere di Giancarlo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Wolverine, Vector Man, Judge Dredd, Comic Zone, Earthworm Jim, Fifa Soccer 95. telefonare allo 080/641047 e chiedere di Aldo.

Vendo Neo Geo con alimentatore, cavo scart, un joypad da tavolo e cinque cartucce a L. 450.000 trattabili. Scambio cartucce per Neo Geo. Telefonare allo 0981/27108 e chiedere di Enzo.

Vendo Game Boy con quattro cartucce a L. 49.000. Vendo anche separatamente. Telefonare, ore pasti, allo 0573/83170 oppure allo 0583/276310 e chiedere di Marco.

Vendo Sega Mega Drive con joypad con turbo e le seguenti cartucce: Fifa Soccer 96, NBA Live 95, Rocket Knight Adventure e NBA Jam a prezzo da concordare; oppure scambio con PlayStation o Saturn pagando la differenza economica. Telefonare allo 0921/562424 e chiedere di Roy.

Vendo per Sony PSX i seguenti titoli: Rayman a L. 80.000, Mortal Kombat III a L. 75.000 e Wipeout a L. 75.000. Telefonare, dopo le ore 17:00, allo 02/4584291 e chiedere di Diego. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo Sega Mega Drive completo di due joypad, cavo scart, cavo RGB, joypad a sei tasti, Mega Converter e le seguenti cartucce: Altered Beast, Alien III, World of Illusion, Ranger-X, Super Street Fighter. Prezzo da concordare. Telefonare, dalle ore 17:00 alle ore 22:00 , allo 011/9619706 e chiedere di Davide.

Vendo le seguenti cartucce per Super NES: Donkey Kong Country a L. 70.000, Mortal Kombat II a L. 70.000, Street Fighter II Turbo a L. 60.000, WWF Raw a L. 50.000, Diddy's Kong Quest a L. 120.000, Soccer Shootout a L. 70.000. Sono anche disposto a scambiare le cartucce con: Earthworm Jim II, NBA Jam, Super Street Fighter II. Telefonare allo 0583/75037 e chiedere di Massimo.

Vendo per Sega Saturn "Sega Rally" versione americana a L. 100.000. Telefonare,
dalle ore 19:00 alle ore 21:00, allo 02/816537 e chiedere di Luciano.

Vendo Game Gear con Columns a L. 150.000. Vendo Super Nintendo europeo con cavo scart e RF, alimentatore, due joypad, adattatore universale e le seguenti cartucce: Killer Instinct, Mortal Kombat III, Super Street Fighter II, International Super Star Soccer I e II, Dragon, Fatal Fury Special, Robocop VS Terminator, Power Rangers, Mr. Nutz, Street Fighter 2 Turbo a L. 800.000. Telefonare allo 081/8510513 e chiedere di Enzo.

Vendo per Sega Mega Drive le seguenti cartucce: Flashback, Ecco The Dolphin, Another World, Shining in The Darkness, The Immortal, Phantasy Star II a L. 40.000 l'una; Shining Force II, Landstalker, Pro Action Replay II a L. 50.000. Telefonare, ore serali, allo 071/7230685 e chiedere di Corrado.

Vendo Nintendo NES con quattro joypad e le seguenti cartucce: Super Mario, Tetris, World Cup, Impossible Mission, Top Gun, Mario & Yoshi, Super Mario III a L: 200.000, oppure scambio il tutto con Super Nintendo più un gioco e un pad. Telefonare il lunedì dalle ore 17:00 alle ore 20:00 allo 0172/712845 e chiedere di Domenico.

Vendo 3DO con adattatore PAL e sei giochi a L. 750.000. Telefonare, ore serali, allo 02/45702636 e chiedere di Sergio.

Cerco il gioco Sensible World of Soccer per Super Nintendo versione PAL. Telefonare allo 0733/202351 e chiedere di Massimo.

Vendo Sega Mega Drive con cavi, joypad e le seguenti cartucce: Fifa International Soccer 95, Sensible Soccer, Street Fighter II Champion Edition, Sonic, Sonic III, E-Swat, Ghostbusters, Flicky e World Cup Italia 90 a L. 650.000. Telefonare, Lunedì dalle ore 17:00 in poi o il Giovedì a qualsiasi ora, allo 011/4526051 e chiedere di Gianluca.

Vendo Sega Mega Drive con Sega Mega CD, converter, due alimentatori, due arcade power stick, un joypad e dodici cartucce a L. 700.000. Vendo, inoltre, Super Nintendo PAL con alimentatore, joypad e sei cartucce a L. 300.000. Telefonare allo 059/902310.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo (versione italiana): NBA Jam T.E. a L. 70.000, Skyblazer a L. 50.000, Prince of Persia a L. 70.000, Flashback a L. 25.000, Dragon a L. 75.000, Road Runner a L. 65.000, Killer Instinct a L. 110.000, Starwing a L. 50.000. Sono interessato anche a scambi con RPG (in inglese) o altri. Telefonare dalle ore 15:15 alle ore 17:30 allo 0976/2777 e chiedere di Gianluca.

Vendo console 3DO americana ancora in garanzia, converter, 2 joypad, 5 giochi recenti a L. 350.000. Telefonare allo 051/732352.

Vendo le seguenti cartucce per Mega Drive: Ghostbusters a L. 39.000, Mortal Kombat a L. 45.000, The Revenge of Shinobi a L. 39.000, Sonic a L. 30.000, Wonderboy 3 (giapponese) a L. 30.000. Telefonare allo 0386/802578 e chiedere di Ronald.

Vendo Nintendo NES, Adventure Island, Zelda II, Robin Hood, Impossibile Mission, Death Race, Gargoyles Quest II, Double Dragon II, Double Dragon III, Iron Sword, Ninja Turtles, il tutto a L. 300.000. Vendo anche separatamente. Vendo inoltre Super Nintendo, Home Alone, Tiny Toons, Battletoads & Double Dragon, F-Zero, il tutto a L. 320.000. Vendo anche Game Boy, Boulder Dash, Kung Fu Master, Looney Toones, Wario Land, il tutto a L. 160.000. Vendo infine Game Gear, Master of Darkness, Dragon, Asterix, Street Fighter 2, altri 4 giochi, il tutto a L. 300.000. Telefonare dalle ore 15:00 alle ore 17:00 allo 0932/861472 e chiedere di Fabio.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

# DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

**centro videogames modellismo e giapponeserie**

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

## CONSOLE

| | |
|---|---|
| Ultra 64 Nintendo + game | Telefonare |
| Sony Playstation Jap Univ. + 2 Joipad + Memori C. | L. 699000 |
| Sega Saturn Jap + game | L. 499000 |
| Sega Nomad | L. 369000 |
| Super Famicom | L. 270000 |
| S. Nes Scart U.S.A. | L. 250000 |
| Mega Drive II Jap | L. 220000 |
| Game Gear Color + 2 Game | L. 240000 |
| Game Boy Color + Game | L. 130000 |

IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

TELEFONA

NINTENDO ULTRA 64

TELEFONA

NON LASCIARTELO SCAPPARE

## PSX JAP

| | |
|---|---|
| Blood Game | L. 129000 |
| Bio Hazard | L. 149000 |
| Cyberia | L. 139000 |
| Champion Wrestler | L. 139000 |
| Captain Tsubasa | L. 149000 |
| Doreamon | L. 139000 |
| Dragon's Lair 2 | L 109000 |
| Fire Prowrestling Iron Slam 96 | L. 139000 |
| Galaxian | L. 129000 |
| Gundam II | L. 159000 |
| Gex | L. 139000 |
| Gradius deluxe Pack | L. 155000 |
| Hard Rock Cab | L. 139000 |
| Irem Arcade | L. 129000 |
| Lode Runner | L. 129000 |
| Jamping Flash 2 | L. 149000 |
| Need for Speed | L. 149000 |
| Puzzle Bubble II | L. 149000 |
| Ridge Racer Revolution | L. 149000 |
| Rayman | L. 109000 |
| Snatcher | L. 139000 |
| Street Fighter Zero | L. 159000 |
| Toshinden II | L. 149000 |
| Tekken II | L. 149000 |

### OFFERTISSIME A L. 70000

| | |
|---|---|
| Aquanaut's Holiday | Motor Toon |
| Cyber War | Night Striker |
| Jumping Flash | Powerful Baseball '95 |
| J. League Prime Goal Ex | Policenauts |
| Hiper Formation Soccer | Street Fighter Real Battle |
| Magic Beast Warriors | Total Eclipse Turbo |
| Metal Jacket | Victory Zone |

## SUPERNES SUPERFAMICOM

| | |
|---|---|
| Batman Forever | L. 129000 |
| Boogerman | L. 119000 |
| Breath of Fire II | L. 129000 |
| Collage Slam | L. 119000 |
| Chrono Trigger | L. 159000 |
| Doom | L. 129000 |
| Donkey Kong Country 2 | L. 159000 |
| Dracula XX | L. 129000 |
| Dragon Ball Z III | L. 90000 |
| Dragon Ball Z V Iper Dimension | L. 175000 |
| Earthworm Jim 2 | L. 109000 |
| Fifa Soccer 96 | L. 129000 |
| Final Fantasy III | L. 139000 |
| Final Fight III | L. 129000 |
| Front Mission | L. 109000 |
| Front Mission II | L. 139000 |
| Yoshi's Island | L. 119000 |
| Human Grand Prix IV | L. 129000 |
| Killer Istinct | L. 70000 |
| Goemon III | L. 149000 |
| Gundam Wing Endles Duel | L. 169000 |
| Mortal Kombat III | L. 119000 |
| NBA Live '96 | L. 119000 |
| 1996 Olimpic Summer Game | L. 139000 |
| Parodius 3 | L. 139000 |
| Perfect Eleven II | L. 139000 |
| Ranma 1/2 4 | L. 90000 |
| Separation Anxiety (Spider Man) | L. 129000 |
| S.O.S. Sink or Swim | L. 129000 |
| Sailor Moon Super | L. 159000 |
| Super Mario RPG (usa) | L. 139000 |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Aladin | L. 99000 |
| Batman Forever | L. 110000 |
| Demolition Man | L. 109000 |
| Dragon Ball Z | L. 70000 |
| Earthworm Jim 2 | L. 90000 |
| Fatal Fury II | L. 70000 |
| FIFA Soccer '95 | L. 50000 |
| FIFA Soccer '96 | L. 75000 |
| John Madden '96 | L. 109000 |
| Micro Machine '96 | L. 109000 |
| Mortal Kombat III | L. 75000 |
| NHL Hockey '96 | L. 109000 |
| NBA Live '96 | L. 109000 |
| 1996 Olimpic Summer Games | L. 119000 |
| Pete Sampras Tennis '96 | L. 70000 |
| Slam Master | L. 109000 |
| Sailor Moon | L. 70000 |
| The Punishier | L. 109000 |
| WWF Wreste Mania | L. 70000 |
| Warlock | L. 90000 |
| Virtua Racing | L. 85000 |
| X-Men 2 | L. 80000 |

| NEWS PSX | NEWS SATURN |
|---|---|
| **NBA Live 96** | **Fatal Fury 3** |
| **Namco Museum vol. 3** | **Greatest Nine 96** |
| **King of Fighters 95** | **Night Striker** |
| **Race Drivin** | **Darius II** |

## SATURN JAP

| | |
|---|---|
| Cyberia | L. 109000 |
| Daytona | L. 89000 |
| Death Mash | L. 89000 |
| Dragon Ball Z | L. 119000 |
| Gradius Deluxe Pack | L. 109000 |
| Ghota II | L. 99000 |
| Gunbird | L. 119000 |
| Gundam | L. 139000 |
| Guardian Heroes | L. 119000 |
| Hokuto no Ken | L. 119000 |
| Hi-octane | L. 89000 |
| King of Fighters 95 | L. 129000 |
| My Best Friend | L. 99000 |
| Panzer Dragon II | L. 109000 |
| Rockman X III | L. 119000 |
| Robo Pit | L. 99000 |
| Return to Zork | L. 89000 |
| Street Fighter Zero | L. 89000 |
| Shining Wisdom (usa) | L. 109000 |
| Sega Rally | L. 119000 |
| X-Men | L. 129000 |
| Thunderhawk II | L. 139000 |
| Toshinden | L. 89000 |
| Titan Wars | L. 119000 |
| The Tower | L. 89000 |
| Ultimate Mortal Kombat 3 | L. 109000 |
| Victory Goal 96 | L. 119000 |
| Virtua Fighter II | L. 129000 |
| Vampire Hunter | L. 109000 |
| Zico | L. 99000 |

### OFFERTISSIME A L. 60000

| | |
|---|---|
| Black Fire | NBA Jam T.E. |
| Dark Seed | Quantum Gate I |
| Galaxy Fighter | Race Drivin |
| Hat Trick Hero | Revolution X |
| Bazooka Tone | Street Fighter R.B. |
| King of Boxing | Theme Park |
| Hang on GP 95 | The Horde |
| Master Golf | Mortal Kombat |

## 3DO

| | |
|---|---|
| Alone in the Dark | L. 30000 |
| Alone in the Dark 2 | L. 30000 |
| Bounti Hunter | L. 30000 |
| Burning Soldier | L. 30000 |
| Crime Patrol | L. 30000 |
| Cyberia | L. 30000 |
| Demolition Man | L. 30000 |
| Doom | L. 30000 |
| Yu Yu Hakusho | L. 30000 |
| Foes of Ali | L. 30000 |
| Immercenary | L. 30000 |
| Ice Breaker | L. 30000 |
| Mega Race | L. 30000 |
| Panzer General | L. 30000 |
| Nova Storm | L. 30000 |
| Puzzle Bubble | L. 30000 |
| Shock Wawe | L. 30000 |
| Sailor Moon | L. 30000 |
| Samurai Showdown | L. 30000 |
| Space Ace | L. 30000 |
| Super Street Figthter | L. 30000 |
| Shadow | L. 30000 |
| Supreme Warrior | L. 30000 |
| Star Fighter | L. 30000 |
| Striker 96 | L. 90000 |
| Super Wing Commander | L. 30000 |
| Virtual Stadium | L. 30000 |
| Virtual Stadium 95 | L. 30000 |

**OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!**

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

# CONTROL YO

**Direi che con questo caldo non riuscirei a scrivere qualcosa di sensato, molto meglio quindi passare subito all'indirizzo di questa rubrica, che è : Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - nome della console su cui è stato scoperto il trucco - Casella Postale 853 - 20101 Milano.**
**Divertitevi.**

**Dave**

## PSX BUSTERS

WARHAWK
Vi servono per caso le password per accedere ai vari livelli del gioco in questione? Magari vorreste anche qualche cheat particolare? Bene, allora sicuramente gradirete le paroline magiche che seguono, visto che sono proprio quello che state cercando:

Level 2: OTTXOOSO
Level 3: XTXSSTST
Level 4: STXXXTOS
Level 5: TOTOTXSS
Level 6: TXTSOXOX
Armi infinite: TTOTSTTX
Kali Mode: XOOSXTOT
Thor Mode SOSSTXTT

Dove "T" sta per triangolo, "S" per quadrato, "X" per croce e "O" per cerchio.

V-TENNIS
Non tutti lo sanno, ma ci sono due personaggi nascosti. Per poterli utilizzare non dovrete far altro che giocare in modalità normal, muovere il cursore illuminato su un qualsiasi giocatore e premere in successione L2, L2, R1, R1, R1, basso, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo e cerchio per Mr. Tonkin, L1, R2, altro e quadrato contemporaneamente e quindi, sempre tendendo premuti i tasti appena elencati, cerchio per Mrs. Tonkin.

TWISTED METAL
Anche per questo giochillo, alcune utilissime combinazioni da utilizzare come password...
Vite infinite: quadrato, triangolo, croce, spazio, cerchio.
Armi Infinite: triangolo, spazio, quadrato, cerchio, cerchio.
Warehouse level: cerchio, triangolo, quadrato, cerchio, cerchio.
Freeway level: croce, quadrato, quadrato, cerchio, triangolo.
River Park level: croce, triangolo, quadrato, cerchio, quadrato.
Cyburbia: croce, cerchio, triangolo, triangolo, triangolo.
Rooftop: quadrato, triangolo, croce, cerchio, croce.
Cinque sfidanti nell'arena: quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, quadrato.
Esito sconosciuto (!): triangolo, croce, triangolo, triangolo, cerchio.

THEME PARK
Seguono alcuni piccoli, ma utili consigli, più qualche aiuto extra: primo trucchetto subdolo (purtroppo usato anche nella realtà!): mettete i chioschi di patatine fritte e quelli delle bibite nelle immediate vicinanze, aumentando ovviamente rispettivamente la quantità di sale nelle patatine e il prezzo delle bibite... Tutti i bambinetti con le manine pacioccose che hanno mangiato le patatine vorranno subito anche da bere, facendovi ovviamente fare affari d'oro...
Altro trucchetto subdolo: dopo aver inserito la parola "BOVINE" come vostro nome (hummm, sembra fatto apposta per noi Bovas) premendo cerchio + quadrato + croce durante la partita potrete avere a disposizione più denaro. Il trucco funziona più volte.

PARODIUS
Ecco, tutte per voi, alcune belle combinazioni di tasti da inserire nella schermata principale:
selezione dei livelli: quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio.
Invincibilità: (mettere il gioco in pausa) triangolo, triangolo, croce, croce, cerchio, quadrato, cerchio, quadrato, basso, sinistra.
Massima potenza di fuoco: (mettere il gioco in pausa) alto, alto, destra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, croce, cerchio.

## SUPER NINTENDO BUSTERS

MEGAMAN X
Per iniziare una partita con tutti i power-up possibili e immaginabili inserite questa bella password: 8441 2136 4421. Inutile dire che vi basteranno poche orette di scarso impegno per finire il gioco.

COOL SPOT
Gabola idonea agli sfaticati, che vorrebbero poter vedere la fine senza prendersi il disturbo di giocare. Beh, tutto quello che dovete fare è attendere che appaia il logo del gioco nella schermata principale e quindi premere in successione L, L, R. Tutto qui? Sì, davvero tutto qui...

MEGAMAN 7
Password finale solo ed esclusivamente per voi: 7835 7656 3845 8451. Ringraziamo appassionatamente Kid per tutto ciò.

BOB
Password anche per BOB... L'ordine esatto non lo conosco, provate voi a vedere cosa succede inserendole!
Codici: 171058 950745 472149 672451272578 652074 265648 462893 583172 743690 103928 144895 775092 481376

## SATURN BUSTERS

SHIN SHINOBI DEN
Combinazioni molto utili anche per questo bel giocone:
999 shuriken: nella schermata delle opzioni, mentre si tengono premuti i tasti L e R, premere C, A, B in successione.
99 vite: nella schermata principale, premere in successione A, Z, B, Y, C, X +start.
Livello di difficoltà kamikaze: sempre nella schermata principale, A, B, C, B, A + start.
Selezione dei livelli: mettere il gioco in pausa e premere A, B, A, B, C, quindi le direzioni per selezionare il livello desiderato.
Riproduzione di tutti i filmati senza giocare: durante la presentazione premere in successione C, X, B, Y, A, X e start. Se non dovesse funzionare, provate anche la combinazione A, X, B, Y, C, X.

SOLAR ECLIPSE
Volete accedere ad un livello segreto? Bene allora tutto quello che dovete fare è mettere in pausa il gioco e inserire la combinazione destra, basso, basso, sinistra, C, destra, A, Z, Y. Questo livello è davvero divertente, visto che combatterete con i creatori del gioco in persona...

PEBBLE BEACH GOLF LINKS
Menu segreto: iniziate il gioco come di consueto, quindi tenete premuto destra, quindi X, Y. Ora premete il reset. Dopo che il logo è apparso, potrete addentrarvi in un bel menu nascosto.

LAST GLADIATORS
Alcune utili combinazioni tutte per voi:
Sound Test: nella schermata del titolo, premere in successione X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C, start, quindi destra o sinistra per selezionare il suono desiderato.
Macchina Segreta: sempre nella schermata principale, provate un po' a premere X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, alto, basso, start.

STREET FIGHTER THE MOVIE
Per usare Akuma, nella schermata di selezione del personaggio premete alto, B, basso, Z, destra, X, sinistra, Y. Se il trucchetto non dovesse funzionare, semplicemente posizionatevi su Guile (Cammy per il secondo giocatore) e provate di nuovo.

## COIN-OP BUSTERS

DAYTONA USA
Questo bel trucco non farà di certo piacere al gestore di turno, visto che, se eseguito correttamente, vi fornirà un bel credito extra. Nel circuito più semplice infatti noterete, a un certo punto, che state passando sotto uno strano aggeggio con dei simboli che ruotano. Se premete il pulsante di start i simboli dovrebbero fermarsi; se riuscirete a ottenerne tre dello stesso tipo, beh, allora il gioco è fatto! Altro subdolo stratagemma: nella schermata di scelta del cambio (automatico o manuale) tenete premuto start e sceglietene uno... Ora sarete l'unica automobile in tutto il percorso!

TEKKEN 2
Per scegliere Bruce, nella schermata di scelta dei personaggi posizionatevi su Lei, quindi premete start quattro volte, Bruce apparirà, selezionatelo e il tutto è completato...

SUPER STREET FIGHTER ZERO
Volete una bella sorpresa? Bene, allora inserite il gettone, premete start, andate nella schermata di selezione casuale e premete in successione basso, basso, basso, destra, destra, destra e pugno debole e pugno forte contemporaneamente...

## MEGA DRIVE BUSTERS

SYNDICATE
Utilissimo codice per avere un buon numero di terre sotto il vostro controllo, nonché un fornitissimo armamentario: LO2HQ8YOOOCC1O1GN1G. Grazie a Salvatore Castriciano.

ALIEN SOLDIER
Codici, codici e codici per questa cartucciona per Mega Drive:

| | |
|---|---|
| 2) | 3698 |
| 3) | 0257 |
| 4) | 3745 |
| 5) | 7551 |
| 6) | 8790 |
| 7) | 5196 |
| 8) | 4569 |
| 9) | 8091 |
| 10) | 8316 |
| 11) | 6402 |
| 12) | 9874 |
| 13) | 1930 |
| 14) | 2623 |
| 15) | 6385 |
| 16) | 7749 |
| 17) | 3278 |
| 18) | 1039 |
| 19) | 9002 |
| 20) | 2878 |
| 21) | 3894 |
| 22) | 4913 |
| 23) | 2852 |
| 24) | 7406 |
| 25) | 5289 |

Ringraziamo tutti Maxy...

## 3DO BUSTERS

DEMOLITION MAN
Trucchetto letteralmente inutile ma comunque d'effetto: premete e mantenete premuto nella schermata del titolo il pulsante R ed eseguite una rotazione in senso orario del pad, questo fin quando non vedrete comparire un po' di sangue sullo schermo. Ora nello schermo della galleria potrete collezionare un bel po' di conserva per la pasta (leggi: sangue) sparando sulle innocenti persone che trovate qua e là... Volete invece accedere a un fornitissimo menu segreto? Bene, allora mettendo il gioco in pausa premete in successione L, A, alto, basso, R, alto, quindi B. Dopo aver premuto B la schermata delle password dovrebbe cambiare, permettendovi, mediante la pressione di alto o basso, di selezionare i livelli e/o il music test.

OUT OF THIS WORLD
Ecco, solo per i vostri occhi, l'elenco completo di tutti i codici:

| Livello | Password |
|---|---|
| 1 | LDKD |
| 2 | HTDC |
| 3 | CLLD |
| 4 | LBKG |
| 5 | XDDJ |
| 6 | FXLC |
| 7 | KRFK |
| 8 | KLFB |
| 9 | TTCT |
| 10 | HRTB |
| 11 | BRTD |
| 12 | TFBB |
| 13 | TXHF |
| 14 | CKJL |
| 15 | LFCK |

Per giocare invece a un gioco nascosto inserite invece, come password, la parola "BRGR" (privata, ovviamente, delle virgolette!), quindi andate su OK e premete A. Divertitevi!
Per vedere invece un'immagine nascosta premete LS + RS durante l'introduzione animata e manteneteli premuti finché arriverete alla schermata di inizio partita... Il gioco è fatto!

QUARANTINE
Nella schermata di selezione della lingua, sottolineare "inglese" e quindi premere in successione B,C,B,A e start. Così facendo dovreste ottenere un bonus di 10.000$ per iniziare al meglio la vostra partita. Seguono, per i più bisognosi, alcuni codici dei livelli:
The Park: 98645782
Old Kemo: 89962254
The Projects: 54185654
The Wharf: 92146125
ultimo livello: 33289642

SAMURAI SHODOWN
Per cambiare il colore dell'abbigliamento dei vostri beniamini digitali, dopo essere entrati nella schermata di selezione dei personaggi, premete contemporaneamente i pulsanti A, B, C. Ta dah! Il gioco è fatto!

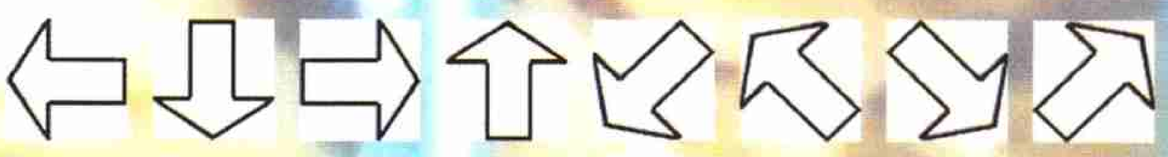
# CONTROL YO

# TEKKEN 2

## ISTRUZIONI PER L'USO

**Quanto è bello questo picchiaduro (l'unico capace di rivaleggiare con Virtua Fighter), ma quante mosse e che gran confusione di Combinazione e mosse speciali. Per fortuna ci siamo noi a mettere un po' d'ordine. Grazie a una simpatico signore di cui ignoro il nome che ci ha fornito tutto questo bel materiale, e grazie anche a me che me lo sto smazzando per provarlo e tradurlo in toto, tutti voi potrete far fare cose turche al vostro personaggio preferito. Non dimenticate di seguire la pagina delle convenzioni perché, altrimenti, sarebbe veramente difficile seguire lo speciale.**
**Do' per scontato che sappiate come fare apparire tutti e venticinque i personaggi e che sappiate come scegliere tra le due versioni disponibili di alcuni.**
**Buone mazzate.**

**Giancarlo "JH" Calzetta**



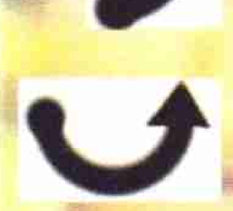
Quando trovate queste frecce, significa che dovrete premere e rilasciare la direzione del joypad corrispondente. Tenete presente che la freccia a destra indica la direzione verso il vostro avversario e quella a sinistra la direzione che sta alle spalle del vostro personaggio.

Quando trovate queste frecce, significa che dovrete premere e tenere premuta la direzione del joypad corrispondente mentre si sviluppa il resto della mossa. Tenete presente che la freccia a destra indica la direzione verso il vostro avversario e quella a sinistra la direzione che sta alle spalle del vostro personaggio.

* N lasciare o far tornare il joypad in posizione neutra (nessuna direzione)

* QCT (Quarter-Circle Towards) far ruotare il joypad dal basso in avanti

* HCT (Half-Circle Towards) far ruotare il joypad da indietro ad avanti passando dal basso



* (Schiacciate e rilasciate il bottone corrispondente; se compaiono più pulsanti nello stesso disegno, significa che dovrete schiacciarli insieme)

* Una virgola (,) indica che le due operazioni prima e dopo della virgola stessa devono essere eseguite in successione. f,f significa premere il joypad per due volte in avanti .

* ( ), While Crouching - mentre ci si accuccia, significa premere in basso il joypad. ( )+ significa premere il joypad in basso e schiacciare Pugno debole allo stesso momento. Questo è molto importante perché il movimento d'accucciarsi non è immediato. Una mossa eseguita mentre il personaggio si sta accucciando è quasi sempre differente dalla stessa mossa eseguita quando ormai il personaggio si è già completamente accucciato.

* ( ), While Standing - mentre ci si alza, significa tornare alla posizione neutra e schiacciare i pulsanti indicati dopo il segno d'addizione (+).

* Una tilde (~) tra due pulsanti significa che bisogna schiacciare quei pulsanti in rapida successione. E' quasi come premerli insieme.

* Le parentesi quadre ([]) intorno a un comando indicano dei comandi opzionali.

* Un cancelletto (#) dopo una direzione del joypad indica che bisogna mantenere premuta quella direzione

# UR CONSOLE

per un po' prima di passare a premere i pulsanti d'attacco. La troverete spesso dopo un comando "D" in una mossa D+(qualcosa), il che significherà che dovrete attendere che il personaggio si sia accucciato completamente prima di eseguire il resto della mossa.

* Una sottolineatura (_) tra due comandi indica un'opzione esclusiva (O questo o quest'altro).

## ABBREVIAZIONI:

*K = Calcio
*LK = Calcio Basso
*MK = Calcio Medio
*HK = Calcio Alto
*P = Pugno
*LP = Pugno Basso
*HP = Pugno Alto

## MOSSE GENERICHE

Montante

Montante
**confonde l'avversario**

Calcio Laterale

Calcio Frontale

Salto

Attacchi volanti <salto>+

Salto Alto

Attacchi volanti molto Alti <salto alto >

Spazzata in atterraggio <prima d'atterrare>

Calcio laterale <dopo l'atterraggio>
in atterraggio

Corsa
**bisogna essere distanti dall'avversario**

+ferma la corsa <in corsa>

+Si tuffa contro l'avversario <in corsa>

+Calcio Volante Laterale <in corsa>

+Spazzata in Scivolata <in corsa>

Placcaggio in corsa
**bisogna essere molto distanti dall'avversario**

+ Infierisce con dei pugni <placcaggio>

**Chiunque può eseguire questa mossa**

Carica di spalla in corsa
**bisogna essere molto distanti dall'avversario**

** La corsa si interrompe premendo qualsiasi pulsante o direzione, eccetto che spingendo il joypad avanti.**

## COME CI SI RIALZA

**Non tutti possono fare queste mosse**

Roll Over

Si rialza con una Spazzata

Si rialza con un Calcio Laterale Girato

Rotola all'indietro

Rotola in avanti

Rotola di lato

Rotola all'indietro,
Si tuffa contro l'avversario

Rotola in avanti,
Si tuffa contro l'avversario

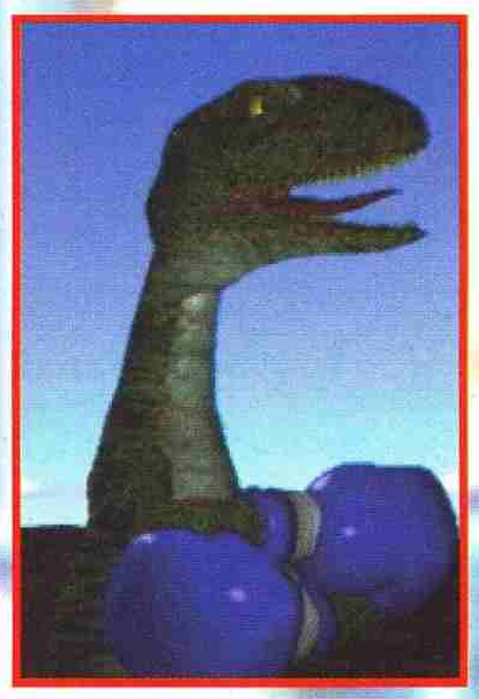
Si alza con un colpo di reni
sferrando un doppio calcio

**Tutte queste mosse possono essere collegate insieme per creare delle combinazioni**

ex. , , comporta che il personaggio rotoli di lato, poi all'indietro e si rialzi con una spazzata

# CONTROL YO

## ALEX/ROGER



**Roger e Alex sono quantomeno simpatici, forse più Roger di Alex, e sicuramente piuttosto devastanti se utilizzati con accortezza. Onestamente il mio ideale di combattente è piuttosto differente dal canguro boxer o dal velociraptor inalberato, ma il bello è che la gente non sa mai cosa aspettarsi da questi due.**

## PRESE

Testata Animale — + 

Powerbomb — +

Presa del giaguaro — ↓, ↘, → +

DDT — ↙, ↙ +

Piledriver della pietra lapidaria — ↙, ⇨ +

Swing Gigante — ⇨, ↶ +

Caduta all'indietro — <da dietro> ( )_( )

## MOSSE SPECIALI

2 Pugni, Montante — , ,

Colpo di martello a breve distanza — ↘ +

**spesso stordisce se parato**

Pugno corto — ↘ +

LP, Montante — ↓ + ~( N + )

Calcio/i Ali — ( ↓ ) + , , , , 

Colpo medio — ⇨, ⇨ +

Fendente incrociato Volante — ⇨, ⇨ +

Calcio Jail — ⇨, ⇨ +

Calcio in caduta — ⇨, ⇨ +

Calcio in caduta ritardata — 

Calcio satellite in caduta — ⇨, ⇨, → +

Montante Dynamite — ↓#, ↘ +

Knuckle Bomb — (↗)_(⇨, → )+

Colpo allo stomaco — ⇨, ⇨, N +

**Stordisce se d'incontro**

# UR CONSOLE

Gomitata (↖_↑_↗)+

Doppia caduta di ginocchia ↗+

Frankensteiner ↘+

**è una presa se gestita correttamente**

Montante Animale →, N, ↓, ↘+

Coda affilata ↙+

**colpisce solo basso**

Calcio animale, ↙+, [ ], , , [←], ,

[L'animale ruota un po'],

altro calcio animale,

[ruota all'indietro]

Calcio in caduta, ←+, [ ], , , [←], ,

[L'animale ruota un po'],

], altro calcio animale

Pugno Animale, Pugno girato →, →+, , , , ,

Pugno girato →, N+

Pugno Animalesco Gigaton (Imbloccabile) ←+

Roger e Alex non possiedono tenstring (per quanto ci è

dato di sapere)

## ANNA WILLIAMS

**Anna è la sorella di Nina e ha abbandonato la sua brava gamba di legno per farsene crescere una nuova di zecca: non possiamo che apprezzare la scelta. E' veloce e molto forte, probabilmente una delle combattenti migliori.**

**Purtroppo le sue mosse più efficaci sono piuttosto complesse da portare a termine.**

**—-Le contromosse per le multipart sono riportate tra parentesi graffe {}—-**

## PRESE

Presa al braccio

Ribaltone

Lancio per il collo (scomodissimo) →+

Colpo di gomito avvolgente ↘, ↘+

Ti spezza tre arti <da dietro> ( )_( )

# CONTROL YO

## MULTIPART

Presa Alla Mano (PAM) +(_pausa, )

Leva sul braccio { }

Blocco del Braccio <durante PAM> , , ,

Rovesciato (BBR) { }

Schiacciata del <durante BBR> , , , ,

Falcone { }

Blocco del braccio <durante BBR> , , , ,

rovesciato in caduta

Lancio Gatelach <durante BBR> , , , ,

Ti stira un braccio, <durante PAM> , ,

Blocco Incrociato (BI){ }

Ti rompe un braccio, <durante BI> , , , , ,

Blocco incrociato da dietro

Calcio di ginocchia ,

Lama Glaciale #, +

Mossa del gatto #, +

Affondo di mano destra #, +

Tagliaossa , , ( _ )+

Colpo di taglio incrociato +, ,

Tripla mazzata , ,

Flip Calcio Basso #, ( _ _ )+

Flip Calcio Alto #, ( _ _ )+

Calcio alle costole Combinazione 1 ( )+ ~( N + )

or ( #+ )~ N +

Calcio alle costole Combinazione 2 ( )+ ~( N + ) or

( #+ )~ N +

## MOSSE SPECIALI

Doppia manata , +

Doppia manata ritardata +

HK, Calcio basso, Montante , ,

combinazione P-K ,

doppia mazzata ,

# UR CONSOLE

2P, LK

combinazione P-LK

LK, Montante

LK, colpo di taglio girato

LK, HK

LK, Montante

3P, Spazzata

Montante, P, HK

Suonata in testa

Combinazione PDK inversa

Combinazione Lampo

Combinazione Calci veloci

Prima Combinazione del Cigno

Seconda Combinazione del cigno

Calci del segugio

Forbici insanguinate (Imbloccabile)

Cigno Segugio (Imbloccabile)

per annullare]

Attacco inverso

Tenstring

## COMBINAZIONI

Montante (Serve a iniziare le combinazioni)

Flip Calcio

(Serve a iniziare le combinazioni)

+Suonata in testa,

lama glaciale 4-hit 74pts

+LK, HK, Lama Glaciale

4-hit 63pts

+LK, Montante,

Lama Glaciale 4-hit 60pts

+P, LK, HK 4-hit 59pts

+P, LK, Montante 4-hit 56pts

# GIOCABILITA' TOTALE

THE ORIGINAL
Micro Machines™
SCALE MINIATURES

TURBO TOURNAMENT™

96

MEGA DRIVE

**A L. 129.900**

**MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO**

CONSTRUCTION KIT

Codemasters™

J-CART™ JOYPAD CARTRIDGE

**PROGETTA TU STESSO I PERCORSI**
**SCEGLI TRA OLTRE 60 PISTE GIA' INCLUSE, STRAMPALATE E DIVERTENTI**
**METTI ALLA PROVA LA TUA GUIDA CONTRO 7 AMICI**

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

CADARIO

© THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD. © CODEMASTERS 1995. ALL RIGHTS RESERVED. CODEMASTERS IS A TRADEMARK BEING USED UNDER LICENCE BY CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD. MICRO MACHINES IS A TRADEMARK OF LEWIS GALOOB TOYS, INC. CODEMASTERS IS USING THE MARK PURSUANT TO A LICENSE. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LIMITED FOR PLAY ON THE SEGA MEGA DRIVE SYSTEM. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LIMITED. CODEMASTERS IS USING THE TRADEMARKS PURSUANT TO A LICENCE.

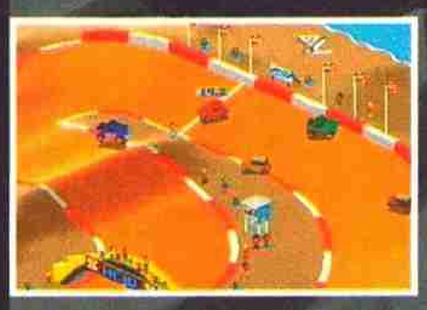
# SENZA LIMITI!

**SCEGLI SE FAR MANGIARE LA POLVERE AI TUOI AMICI A BORDO DI UNA FORMULA 1, UNA MACCHINA SPORTIVA, UN CAMION O**

**UNA MUCCA CON LE RUOTE!**

**MEGA DRIVE ™**

**L. 129.900**



# SUPER SKIDMARKS™

**UN GIOCO DI CORSE VERAMENTE FURIOSO**

**40 CIRCUITI - 4 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA**

pure gameplay

Codemasters

J-CART JOYPAD CARTRIDGE

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

CADARIO

© TRY CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD. ("CODEMASTERS") 1995. ALL RIGHTS RESERVED. CODEMASTERS IS A TRADEMARK BEING USED UNDER LICENCE BY CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD. SUPER SKIDMARKS IS A TRADEMARK OF ARKISTOUKS COMMUNICATIONS LIMITED TOR PLAY ON THE SEGA MEGA DRIVE SYSTEM. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LIMITED. CODEMASTERS IS USING THE TRADEMARKS PURSUANT TO A LICENCE.

METTI ALLA PROVA LA TUA PLAYSTATION

# TRUE PINBALL

# SEI ABBASTANZA IN PALLA?

## Lanciati in una folle sfida con un PINBALL 3D finalmente VERO!

**TRUE PINBALL è la simulazione più realistica oggi presente sul mercato, dove la pallina riflette gli oggetti circostanti e tiene conto degli effetti gravitazionali.**

**Disponi di 4 tavoli rappresentati per intero e ogni tavolo può essere visto da più angoli di visuale.**

**Puoi giocare con 10 palline contemporaneamente e hai gli effetti per bloccare la pallina.**

**TRUE PINBALL sfrutta tutte le possibilità di simulazione offerte dalla nuova piattaforma.**

SONY PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

£ 129.900

ocean

LEADER

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

# Pete Sampras Tennis '96

CADARIO

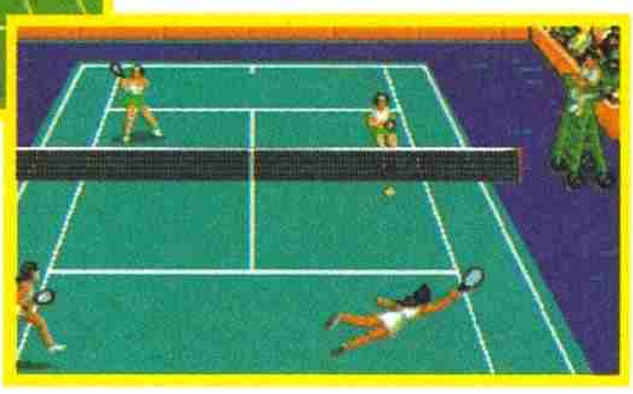
## IL COLPO VINCENTE DELL' ESTATE



- SFIDA I CAMPIONI DI TUTTO IL MONDO SULLE SUPERFICI PIU' VARIE: ERBA, CEMENTO, TERRA BATTUTA, CASA TUA.
- SBIZZARRISCITI NEI COLPI PIU' SPETTACOLARI.
- MIGLIORA DI TORNEO IN TORNEO FINO A BATTERE PETE SAMPRAS.

**MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO**

MEGA DRIVE
L. 129.900



Sportsmaster™ NUMBER ONE PLAYERS

Codemasters™

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

# CONTROL YO

+LK, Fendente girato, , ( ) + , , #, + 

Lama Glaciale4-hit 56pts

+3P, Lama Glaciale 4-hit 54pts , ~ , #, + 

+1P, HK 5-hit 57pts , ~ , ~ , 

+Calcio volante girato 2-hit 57pts , + 

Lama Glaciale 5-hit 50pts , ( ) + , , ( ) + , , #, + +K, P, K,

Lama glaciale 5-hit 43pts , ( ) + , , ( ) + , , #, + +K, P, K, P,

## ARMOR KING

### PRESE

Schiaccia Noci di cocco

Suplex in caduta rovesciata 

Steiner Screwdriver , , , + 

DDT , + 

Piledriver della Lapide , + 

Colpo del Giaguaro + 

Swing Gigante , + 

DDT Girato <da dietro> ( )_( )

### MOSSE SPECIALI

P, Montante , , 

P, Montante , 

Calcio Ali ( ) + + , , , , , 

Colpo Medio , + 

Fendente Incrociato Volante , + 

Calcio della prigionia , + 

Calcio in caduta , + 

# UR CONSOLE

Calcio in caduta ritardato

Calcio in caduta satellitare

Montante Dinamite

Mazzata a due mani

Mazzata a due mani al volo

LP, Montante

Colpo allo stomaco

**Stordisce se d'incontro**

Calcio (o calci) Ali Al volo

Schiacciata di Gomito

Schiacciata di doppio ginocchio

Frankensteiner

**Diventa un lancio se collegata correttamente**

Colpo nero

Colpo oscuro

LP, Montante

Freccia diretta

Spallata del dolore

Super Mazzata a due mani (Imbloccabile)

Super Mazzata a due mani volante (Imbloccabile)

Caduta dalla Luna (Imbloccabile)

Tenstring

Ninestring

## COMBINAZIONI

Colpo nero

(Serve a iniziare le combinazioni)

+3P, Calcio Ali 4-hit 67pts

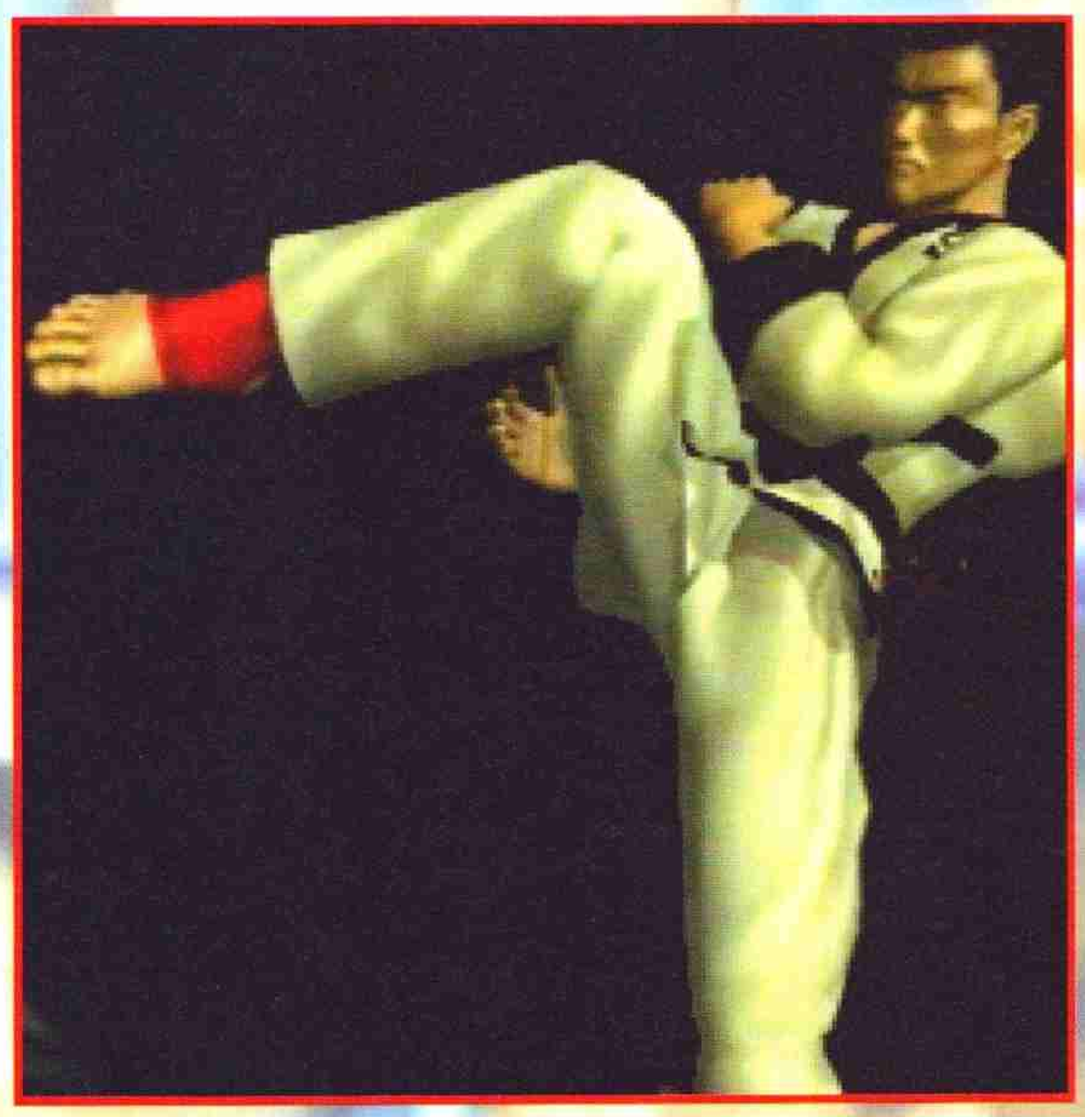
+2P, Calci Ali 5-hit 65pts

+P,2P, LP 5-hit 64pts

+P, Colpo Nero 3-hit 60pts

+3P, LP 5-hit 58pts

## BAEK DOO SAN



**Baek, meglio conosciuto in redazione come "Il frullatore di Dio". Quando parte con le sue combinazioni di calci semina il terrore nell'avversario che non ha la più pallida idea di cosa provare per difendersi. Il miglior modo per batterlo consiste nello strappargli le gambe o, se non ci riuscite, nell'attaccarlo senza sosta prima che riesca a organizzarsi e partire con le gambe frullanti.**

### MOSSE SPECIALI

Proiezione della Stella Marina — <da dietro> (⇨)_(●)

Pugno girato — ⇨+●

2P — ●,●

P, Pugno Girato — ●,⇨+●

Ala Affilata — ⇨, N, ⇩, ↘+●

Lama del dolore — ●,●,●

**confonde avversario**

Combinazione della Farfalla — ●,●,●,(●_⇩+●)

Combinazione della Vedova Nera — ●,●,●,●,●

Combinazione della Mantide — ●,●,●,●,●,●

### PRESE

Testatone — Combinazione di colpi devastanti — (⇩)+●,●,●,(●_⇩+●)

Mandibole dello Squalo Blu — Falco Fiammeggiante — (⇧)+●,●,●,●

Morso del Cobra — ⇨,⇨+● — Falco Fiammeggiante Intermittente — ↘+●,●,●,●

Proiezione del Pescespada — ↙+● — Combinazione dell'Albatros — (⇧)+●,●,●

# UR CONSOLE

Combinazione dell'Albatros Intermittente

Combinazione del Serpente, (HK_LK)

**HK confonde l'avversario**

Ago Ondeggiante

Distrazione del Calore

Distrazione dell'Uragano

Talloni Affilati

Tripla Minaccia

Calcio Ascia

Tallone a Martello

**Colpisce anche l'avversario a terra**

Lama Omicida

Falco Segugio

Tripla Minaccia

Calcio Devastante al Volo

Fenicottero

Passo del Fenicottero <fenicottero>

Tallone Affilato <fenicottero>

Tallone Segugio <fenicottero>

LK del Fenicottero <fenicottero>

Onda del Fenicottero <fenicottero>

Distrazione del Fenicottero <fenicottero>

Uragano del Fenicottero <fenicottero>

Esplosione di Tallone (Imbloccabile)

Tenstring

Tenstring

## COMBINAZIONI

Lama Dirompente

(Serve a far partire le Combinazione)

+Combinazione della Farfalla

7-hit 117pts

+ Combinazione del Serpente

6-hit 86pts

GAME STORE **FIRENZE** - Viale M. Fanti, 1D/r. - Tel. e Fax 0

Game Store
è
SONY PLAYSTATION center

PlayStation

# GAME S

KONAMI®

**ESCLUSIVISTI KONAMI**
**PER LA TOSCANA**

GAME STORE **PISTOIA** - Via Dalmazia, 424 - Tel. 0573/903

055/572824 **SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI**

3277 **VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

# CONTROL YO

+ Combinazione della Farfalla , , , ,

7-hit 99pts

+ Combinazione del Serpente , ( ) + , N + , ,

6-hit 72pts

Ala Affilata , N , , +

+ Combinazione della Farfalla , , , ,

5-hit 84pts

+Falco Cacciatore , + , , ,

4-hit 65pts

+Esplosione di Tallone , +

8-hit 51pts

13-hit 180pts ~ ~ , , , , ,

, , , , ( ) + , N + , ,

## PRESE

Ginocchiata in faccia

Spezzacostole

Presa da dietro <da dietro> ( )_( )

## MULTIPART

Ginocchiata destra e Afferra , , +

l'avversario

Tumblweed <Afferrato> , ,

Ginocchiata sinistra <Afferrato> ,

(dopo "Huat" ki yap. Aspettate

1/2sec prima di farlo)

Ginocchiata sinistra e si muove <Afferrato> ,

per preparare la ginocchiata girata

Ginocchiata Girata { } <Dopo la ginocchiata

sinistra> , ,

Colpo di ginocchio al volo <Dopo la ginocchiata

girata> , , ,

## BRUCE IRVIN

**Bruce: più che un uomo, un uomo che induce molto dolore nel prossimo suo. Ha ben più di un calcio devastante e stordisce l'avversario ogni due per tre. Questo gli permette di finire un incontro in suo favore a tempi da record. Purtroppo per lui, se non azzecca in fretta la tempistica diventa piuttosto semplice prendergli le distanze e tenerlo a bada.**

**—-Le contromosse per le multipart sono indicate tra parentesi graffe {}—-**

**—-La tempistica per le multipart è indicata in parentesi tonde ()—-**

# UR CONSOLE

## MOSSE SPECIALI

Gamba Bazooka — 2P, (HK_MK_LK)

Rigore — ⇨, ➡ + — 2P, LK, HK

Gomitata — ⇨, ⇨ + — P, LK, HK

Ginocchiata Tripla — ⇨ + — , , ( ⇨ _ N _ ⇩ ) +

Martello — 

Fuga della Mano Elastica, [Gamba Bazooka] — ⇦, ⇦, N + , [ ]

Limite del Ciclone, Montante Tornado — ↘ + , 

Colpo veloce — ⇨, ⇨, ⇨ + 

Calcio in affondo — ↘ + 

Doppio Spaccafaccia — ↘ + , 

Doppia Ginocchiata, LK — ⇦ + , , ⇩ +

Combinazione Gatling — , , , 

Calcio Stoppato — ⇦ + 

Calcio Stoppato, ginocchiata — ⇦ + , 

Calcio Stoppato, Finto diretto — ⇦ + , 

Combinazione della Croce del Sud — , , 

Combinazione del Calcio Triplo — ⇨ + , , 

Combinazione 4P — , , , 

2K — , 

Doppio Calcio Laterale — ( ↓ ) + , 

Combinazione del triplo calzino — ➡ + , , 

Combinazione delle Luci del Nord — , , 

Sidewinder (Imbloccabile) — ⬅ + 

## COMBINAZIONI

Calcio volante (Serve a iniziare le combinazioni) — ↖ + 

# CONTROL YO

Montante (Serve a iniziare le combinazioni) ↘+

Doppio Spaccafaccia (Serve a iniziare le combinazioni) ↘+, ,

+P, Limite del Ciclone, Montante , , ↘+, ,

Tornado 5-hit 65pts

+Tripla Ginocchiata 5-hit 60pts , ←+, , ,

+ Limite del Ciclone, Montante Tornado , ↘+, ,

4-hit 59pts

+ Calcio Triplo 5-hit 55pts , →+, , ,

+ Calcio Doppio 4-hit 55pts , ,

+Calcio stoppato, Ginocchiata 4-hit 48pts , ←+, ,

+ Combinazione del triplo colpo , →+, , ,

4-hit 47pts

+ Combinazione 4P 5-hit 44pts , , , ,

+Doppio Calcio Laterale 4-hit 38pts (↓)+, ,

+Doppio Spaccafaccia 4-hit 34pts , ↘+, ,

## DEVIL/ANGEL KAZUYA

**Come faccia Kazuya a trasformarsi in Angel non è ben chiaro. D'accordo che gli angeli non hanno sesso, ma Kazuya si spera di sì. Questi due personaggi sono stati dichiarati in redazione "armi non convenzionali" e banditi dalla gestione diretta nel VS MODE. Penso d'aver detto abbastanza.**

## PRESE

Spallata Pesante

Calcio Doppio

Contatto Mentale (come lo chiama MA) →, →+

Caduta Atomica <da dietro> ( )_( )

## MOSSE SPECIALI

2P ,

Calcio Volante, Spazzata ↗+, ,

# UR CONSOLE

Pugno del Dragone ⇨, N, ⇩, ↘ +

Montante Violento ⇨, N, ⇩, ↘ +

Spazzate Infernali ⇨, N, ⇩, ↘ +

(e quelle di Angel?)

Calcio Laterale al volo ⇨, ⇨, ⇨ +

Calcio Ascia ⇨, ⇨ +

Calcio Ascia ⇨ +

Calcio in Flip ~

Doppio Calcio Ascia ( ), , 

Doppio Montante ↘ + , 

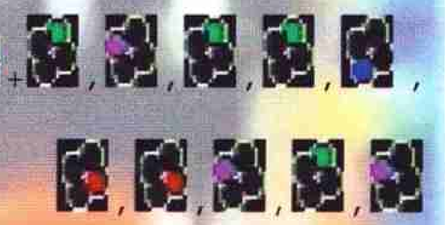
Combinazione 3P , , 

Combinazione 3P , , 

Laser da Terra(Imbloccabile)

Laser dall'Alto(Imbloccabile)

## COMBINAZIONI

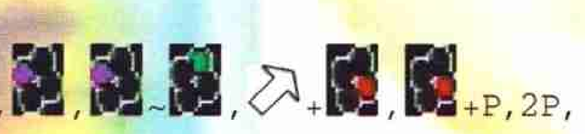
Tenstring ⇨, ➡ + 

Montante (Serve a iniziare le combinazioni) ↘ +

Doppio Montante (Serve a iniziare le combinazioni) ↘ +

Montante Violento (Serve a iniziare le combinazioni) ⇨, N, ⇩, ↘ +

3P 5-hit 70pts , +P,

Calcio volante, Spazzata 5-hit 65pts ,  +P, 2P,

+P, 3P 5-hit 64pts ,

+P, Doppio Calcio Ascia 4-hit 58pts ,

+P, Montante Violento ,

3-hit 57pts

+P, Doppio Montante 4-hit 54pts ,

# flycom srl LIGURIA,2 BELLUSCO (MI)

## TELEFONA AL 039-6022631 DALLE 9>12—14>19

### MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| **BATMAN A6 ROBIN** | **> 69.000** |
| ECCO DOLPHINE 2 | > 59.000 |
| ETERNAL CHAMP. | > 45.000 |
| FEVER PITCH | > 59.000 |
| FIFA '96 | > 89.000 |
| GRAN SLAM TENNIS | > 45.000 |
| **KAWASAKI** | **> 59.000** |
| JURASSIC PARK 2 | > 55.000 |
| HARD DRIVIN | > 55.000 |
| MADDEN '96 | > 79.000 |
| MICRO MACHINES'96 | > 79.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | > 79.000 |
| **NBA ACTION** | **> 65.000** |
| **OLIMPIC SUMMER G.** | **> 89.000** |
| NHL HOCKEY '95 | > 55.000 |
| PITFALL | > 59.000 |
| **PRIMAL RAGE** | **> 69.000** |
| SAMPRAS '96 | > 92.000 |
| SPORT COMPIL. | > 79.000 |
| TAZMANIA RETURN | > 52.000 |
| **CONSOLE MD 2** | **> 189.000** |

### SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| ASTERIX | > 65.000 |
| CLAYMATES | > 39.000 |
| **DOOM** | **> 79.000** |
| DONKEY KONG 2 | > 99.000 |
| **FIFA '96** | **> 85.000** |
| FEVER PITCH | > 69.000 |
| F-ZERO | > 49.000 |
| FLINTSTONES | > 65.000 |
| KAWASAKI | > 89.000 |
| JUSTICE LEAGUE | > 79.000 |
| **INT.S.S.SOCCER 2** | **TELEF.** |
| **OLIMPIC SUMMER** | **> 109000** |
| NHL HOCKEY '96 | > 79.000 |
| PRIMAL RAGE | > 69.000 |
| PORKY PIG'S | > 59.000 |
| S.MARIO ALL STAR | > 69.000 |
| SYNDACATE | > 59.000 |
| RISE OF THE ROBO | > 55.000 |
| VORTEX | > 57.000 |
| YOSHI'S ISLAND | >125.000 |
| **CONSOLE SNES** | **>209.000** |

### SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| BUG | > 95.000 |
| CYBER SPEED | > 85.000 |
| **EURO '96** | **>109.000** |
| F.1 CHALLENGE | > 99.000 |
| GOLDEN AXE DUEL | > 79.000 |
| GUARDIAN HEROE | > 85.000 |
| HI-OCTANE | > 72.000 |
| MYST | > 89.000 |
| PEBBLE B. GOLF | > 89.000 |
| PANZER DRAGON | > 89.000 |
| **PANZER DRAGON 2** | **> 95.000** |
| **STREET FIG. ALFA** | **> 95.000** |
| RAYMAN | > 89.000 |
| **SEGA RALLY** | **>109.000** |
| **TRUE PINBALL** | **> 92.000** |
| VIRTUA CUP+GUN | >119.000 |
| VIRTUA HYDLIDE | > 92.000 |
| WAR HAWK | > 99.000 |
| WORMS | > 89.000 |
| WIPEOUT | > 85.000 |
| **CONSOLE SAT** | **>449.000** |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER | > 89.000 |
| **ADIDAS P.SOCCER** | **> 99.000** |
| **ALIEN TRLOGY** | **> 89.000** |
| ASSOULT RIGGS | > 92.000 |
| DEFCON 5 | > 82.000 |
| DOOM | > 95.000 |
| FIFA '96 | > 89.000 |
| GEX | > 89.000 |
| KILEAK THE BLOOD | > 69.000 |
| KRAZY IVAN | > 89.000 |
| LOADED | > 89.000 |
| JOHNNY BAZOOK. | > 89.000 |
| NHL FACE OFF | > 99.000 |
| PHILOSOMA | > 89.000 |
| ROAD RASH | > 89.000 |
| STARBLADE ALPHA | > 99.000 |
| **STREET FIG.ALPHA** | **> 99.000** |
| **TEKKEN 2** | **TELEFONA** |
| TOTAL NBA | > 89.000 |
| TRUE PINBALL | > 99.000 |
| **CONSOLE PSX** | **>439.000** |

## PER CONSOLE JOYPAD E ACCESSORI TELEFONA !!
## DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER GAMEGEAR-GAMEBOY -M.SYSTEM
## DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

---

OLTRE 15.000 TITOLI CD

N O E S

VIDEO GIOCHI

# F.lli Agostinelli

SEGA SATURN

OLTRE
2.500 TITOLI
VHS

CARTONI
ANIMATI
JAPAN

*Telefona al 06/9399161*

PLAY STATION SONY

**PREZZI IMBATTIBILI SU CONSOLE E STRUMENTI MUSICALI**

**Orario negozio chiuso il giovedi pomeriggio**

**VENDITA IN TUTTA ITALIA**

# GENZANO DI ROMA - CORSO A. GRAMSCI, 26

# GAME START

**VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL/FAX (059) 37.09.67**

*I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE*

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

## SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| FEVER PITCH SOCCER | 70.000 |
| INTERNATIONAL SOCCER DELUXE | 110.000 |
| WATERWORLD | 110.000 |
| JURASSIC PARK | 270.000 |
| NBA GIVE & GO | 109.000 |
| IZZY FOR OLYMPIC QUEST | 70.000 |
| HAGANE | 65.000 |
| DOOM | 105.000 |
| NHL 96 | 105.000 |
| CLAYFIGHTER 2 | 60.000 |
| SECRET OF THE STARS | 109.000 |
| LAMBORGHINI | 105.000 |
| ILLUSION OF GAIA | 90.000 |
| TURBO TOONS | 85.000 |
| SUPER TURRICAN 2 | 79.000 |
| BUST A MOVE | 105.000 |
| SUPER ADVENTURE ISLAND | 69.000 |
| TROY HAYKMAN FOOTBALL | 55.000 |
| BATMAN FOREVER | 75.000 |
| SPARKSTER | 60.000 |
| SPAWN | 109.000 |
| VEGAS STAKES | 89.000 |
| CUT THROAT ISLAND | 105.000 |
| ZELDA | 65.000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | 119.000 |
| FRANK THOMAS BASEBALL | 119.000 |
| POWER RANGERS FIGHTING EDIT | 119.000 |
| GP 1 | 95.000 |
| DEMONS CREST | 69.000 |
| STREET RACER | 75.000 |
| TIN TIN | 119.000 |
| SUPER BC KID | 65.000 |
| BIG SKY TROOPERS | 75.000 |
| NBA LIVE 96 | 109.000 |
| NHL 95 | 59.000 |
| DEMOLITION MAN | 69.000 |
| VORTEX | 59.000 |

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| RESIDENT EVIL | 115.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 109.000 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 105.000 |
| ROAD RASH | 89.000 |
| NBA LIVE 96 | 89.000 |
| WING COMMANDER 3 | 89.000 |
| FADE TO BLACK | 109.000 |
| OLIMPIC GAMES | 100.000 |
| INT TRACK & FIELD | 100.000 |
| 3D DECATHLON | 100.000 |
| FIFA 96 | 85.000 |
| F1 | TEL. |
| TEKKEN 2 | 155.000 |
| THOSHINDEN 2 | 105.000 |
| NHL FACE OFF | 99.000 |
| NFL GAME DAY | 99.000 |
| DEFCON V | 70.000 |
| ASSAULT RIGS | 70.000 |
| SKELETON WARRIORS | 115.000 |
| SAILORMOON | 165.000 |
| MOTOR TOON GP 2 | 165.000 |
| DOUBLE DRAGON | 139.000 |
| IREM ARCADE CLASSIC | 130.000 |
| WILLIAMS ARCADE HITS | 115.000 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| STHORY OF THOR | 80.000 |
| REVOLUTION X | 95.000 |
| FIFA 96 | 95.000 |
| KICK OFF 3 | 49.000 |
| DINO DINI SOCCER | 49.000 |
| PETE SAMPRAS | 75.000 |
| SILVESTRO & TITTI | 75.000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | 115.000 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| COOL SPOT GOES TO HOLLIWOOD | 79.000 |
| DONALD DUCK MAUI MALLARD | 79.000 |
| MICROMACHINES 2 | 69.000 |
| MICROMACHINES 96 | 105.000 |
| DYNAMITE HEADDY | 40.000 |
| GARFIELD | 79.000 |
| POCAHONTAS | 99.000 |
| NBA LIVE 96 | 105.000 |
| NBA JAM | 39.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 45.000 |
| SUB TERRANIA | 59.000 |
| INCREDIBLE HULK | 39.000 |
| EX RANZA | 39.000 |
| BONKERS | 70.000 |
| PSYCHO PINBALL | 59.000 |
| GRAND SLAM TENNIS | 35.000 |
| POWER RANGERS THE MOVIE | 109.000 |
| CUT THROAT ISLAND | 99.000 |
| SONIC COMPILATION | 65.000 |
| CHAKAN | 35.000 |
| GEMFIRE | 29.000 |
| SUPER PROBOTECTOR | 50.000 |
| BOOGERMAN | 79.000 |
| TAZMANIA | 35.000 |
| WIZ & LIZ | 39.000 |
| LIGHT CRUSADER | 59.000 |
| WINTER OLYMPICS | 45.000 |
| IZZY OLYMPIC QUEST | 75.000 |
| NBA ACTION | 60.000 |
| ART OF FIGHTING | 60.000 |
| DRAGON FURY | 40.000 |
| BATMAN FOREVER | 65.000 |
| JAMES POND II | 30.000 |
| SPACE HARRIER II | 30.000 |
| SYNDICATE | 69.000 |
| BARKEY SHUT UP & JAM | 39.000 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| STREET FIGHTER ALPHA | 95.000 |
| DRAGON BALL Z LEGEND | 125.000 |
| D | 99.000 |
| CYBERIA | 85.000 |
| FIRE PRO WRESTLING | 69.000 |
| HOKUTO NO KEN | 95.000 |
| X MEN | 75.000 |
| IREM ARCADE CLASSIC | 115.000 |
| PUZZLE ACTION | 109.000 |
| ROMANCE OF 3 KINGDOM IV | 60.000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 109.000 |
| VIRTUA COP | 159.000 |
| VICTORY GOAL 96 | 115.000 |

***PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE***

***VENDITA E PERMUTA USATO***

**E' DISPONIBILE L' ULTRA 64.**

*Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26*

---

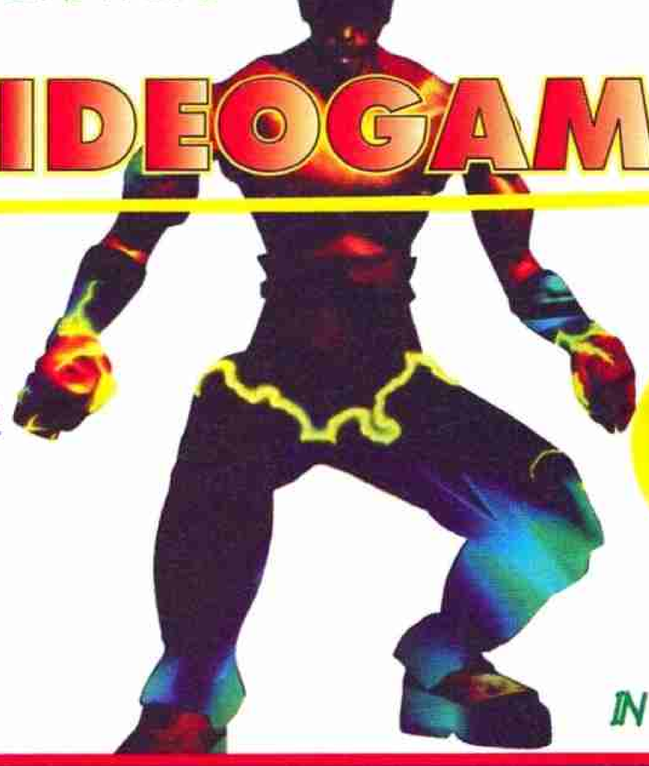
# COMPRAVENDITA *usato*

VIDEO LAND

# VENDITA PER *corrispondenza*

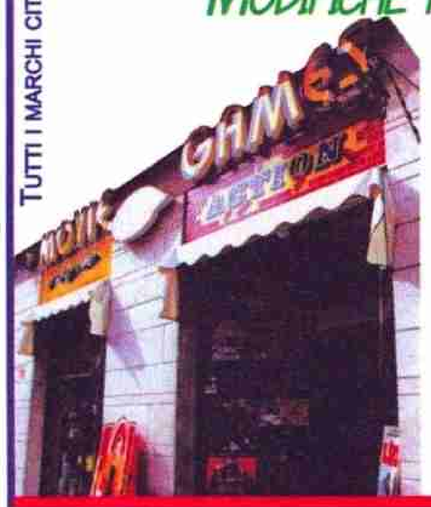
IMPORTAZIONE DIRETTA
DA TUTTO IL MONDO - LISTINO RIVENDITORI

TUTTO PER LA CONSOLLE
IN NOLEGGIO E IN VENDITA



## OLTRE 700 VIDEOGAMES A NOLEGGIO

MODIFICHE PER PLAYSTATION

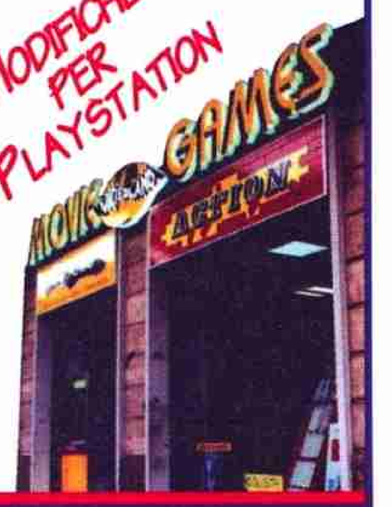


- SUPER NINTENDO
- SEGA MEGA DRIVE
- GAME BOY
- GAME GEAR
- PLAYSTATION
- CD ROM

SONY PLAYSTATION PAL
£ 449.000

GIOCHI PLAYSTATION
IN VENDITA DA L. 59.000

MODIFICHE PER PLAYSTATION



Via Ponzio Cominio 33/35 *(Metro Lucio Sestio)*
Roma - Tel. 06/7141570

Via Gregorio VII 162 a/b *(S. Pietro)*
Roma - Fax + Tel. 06/39387975

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGGITTIMI AVENTI DIRITTO

PUBBLISHOCK - ROMA

# BOVABYTE OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

# CAFFÈ

# E VAI DI FUMETTO!!!

Come potete notare a fondo pagina (sempre se tutto fila liscio) la querelle sul "sesso" della console di casa Sony sembra aver toccato livelli parecchio arroventati, come lo stesso Davide Manzi (apprezzato fumettista sulle pagine di BovaByte, TGM) si è divertito a illustrare a modo suo. In effetti il fumetto era per The Games Machine, ma siccome a nostro avviso stava meglio qui, abbiamo deciso di piazzarlo qui dentro, credendo comunque di fare cosa gradita a tutti. Non sarà una novità destinata a essere stabile, comunque, interpretatela come una variazione piacevole del tema BHC, e se proprio lo stile di Davide dovesse piacervi tanto, non vi resta che comprare anche The Games Machine ogni mese! Disegni a parte, siamo alla posta di luglio e agosto, due mesi che francamente vi auguro di passare in un luogo caldo, umido, e ricco di zanzare: in fondo noi andremo in ferie e sarà veramente piacevole pensarvi in un bagno di sudore, alla ricerca di un utopistico posto all'ombra (ahi ahi! È mezzogiorno e di ombra non ce n'è! Eh eh eh!) o alle prese con le punture degli insetti che garruli come le rondini allietano le serate estive. Beh dai, godetevele queste benedette vacanze: pensate, una volta terminata la canicola tornerete a scuola! Cosa volete di più? Un Lucano? Mah!

Noi Bovas

## GENTE LA MUCCA

Se ti piace la mucca mangiatela tutta, sì è 'na parola, da quando c'è stato lo scandalo, le mucche di tutta Italia si sono ribellate: la mucca del Fruttolo è uscita dal cartellone e si è messa a incornare i bambini nel fondoschiena, quelle dell'Emmenthal Svizzerland invece sono uscite dal televisore e si sono messe a molestare gli ascoltatori (saccheggiando anche i loro frigoriferi), e quella della Milka? Da viola è diventata color canna di fucile.
Anche nei supermercati le mucche s'incacchiano: stanche di non essere comprate da nessuno, le bistecche incriminate hanno dichiarato guerra a quelle di maiale, ogni giorno un mega rissone sotto gli occhi dei clienti (inutile ogni tentativo da parte dei macellai di ristabilire l'ordine: quarti di bue che si dileguano dai banconi, serramanici spaccati in due, niente può fermarle). Ma se la situazione è così grave è anche colpa della gente che fra porca vacca e parlate come delle vacche spagnole le hanno fatte incacchiare, ormai la mucca va senza catene, sfugge agli sguardi, sa che conviene (e ti credo!).
Ma veniamo alla parte seria, al perno centrale, al succo (gastrico? NdSmaranz) della missiva: BISOGNA VOLER BENE AGLI ANIMALI, porca vacca! (APPUNTO NdSmaranz). Questa è la storia della vacca Vittoria, morta la vacca è finita la storia.

Sorcillo Carudduddu e Smaranz
Titunz

PS: Moglie e Bovas dei paesi tovas

*Le mucche pazze sono storia recente, ma a quanto pare leggendo mensilmente tutte le vostre missive, i pazzi in generale li hanno inventati molto prima...*

## L'INGORDO RE PACIOCCOSO

C'era una volta una tranquilla cittadina chiamata Obesocity: qui tutti vivevano felici e contenti, governati dal re Ciccione Obeso, ignari della minaccia che stava per abbattersi su di loro, ovvero il figlio del re, il principe Pacioccoso.
Il baldo e arrogante giovanotto aveva intenzione di vendicarsi dello scomodo padre, in modo "dolcissimamente" diabolico. L'idea che balenò all'astuto principe fu di colpire il padre laddove era più vulnerabile: nella sua golosità sfrenata e leggendaria. Architettò finemente il piano: giunto al castello avrebbe pagato qualche servitore avido e infido per far consegnare al padre una cassa di legno, contenente 5 Kg di bomboloni alla crema... avvelenati! Sulla cassa ci sarebbe stato scritto che erano da parte del figlio, fratello di Pacioccoso ed erede al trono, il principe Rocher.
Bisogna precisare che quest'ultimo era magro, contrariamente agli ingordi familiari, bello come il sole e biondo, con due occhi azzurri che facevano palpitare il cuore di ogni fanciulla. Fu sempre preferito a Pacioccoso, il quale fin da piccolo alimentava un odio che, ora, poteva essere soddisfatto. Eliminato il padre, e ricaduta la colpa sul fratello che sarebbe stato giustiziato, sarebbe divenuto il padrone assoluto di Obesocity!
Tutto si svolse secondo i piani: arrivò al castello e fu accolto con affetto dal padre e dal fratello, che organizzarono una festa per lui, tra bignè e pasticcini: una vera rimpinzata! La notte Pacioccoso si alzò e cominciò ad aggirarsi tra le stanze del castello per dare il via al suo piano: prima di tutto bisognava trovare l'infido servitore. Per caso ascoltò una conversazione tra una donna, dama di corte, e un servitore che le diceva "Quell'Ingordo! Spero che si affoghi in quei maledetti bignè alla crema!"
"Bene... bene... - disse tra sé Pacioccoso - ecco chi realizzerà il mio piano!"
Il servo lasciò la donna e stava per congedarsi, quando il principe lo afferrò e gli chiese di aiutarlo, promettendo in cambio onori e denaro in quantità. L'uomo non ci pensò due volte e accettò: Pacioccoso corse con lui nella sua camera e gli consegnò la cassa, allungandogli un paio di monete d'oro. I due si guardarono, sorridendo d'intesa, dopodiché il servo svanì nel buio del castello.
Il mattino seguente il re fu trovato morto: accanto a lui sono una scatola di bomboloni e il messaggio (fasullo) di Rocher in bella mostra. Il principe erede al trono fu giustiziato assieme al servo complice, e Pacioccoso divenne re. Una volta insignito, costrinse il popolo a produrre cibo solo per lui, e in più pretendeva che tutti gli altri paesi del mondo facessero altrettanto. Gli altri si

rifiutarono di soddisfare i suoi appetiti, e lui mosse guerra a tutti quanti, per mesi e mesi volarono bomboloni nucleari, babà, bignè, finché si esaurirono tutte le scorte di cibo-munizioni.
Obesocity era distrutta, così come tutti gli altri paesi. Re Pacioccoso era l'unico superstite e credeva di aver vinto la battaglia, ma non era così. Ben presto l'ingordo sovrano si rese conto che non c'era più nulla da mangiare, poiché tutto era andato perduto in guerra, e morì di fame.

Universo 79

*Secondo me è il caldo...*

## PUBBLICITÀ COMPARATIVA? NO, GRAZIE!

Cozza di Budda! Non so se ve ne è già giunta notizia, probabilmente sì. Io l'ho saputo soltanto stamattina dal telegiornale. La pubblicità comparativa, che per anni è stato un appannaggio degli Stati Uniti, è sbarcata anche nel vecchio continente e quindi arriverà presto o tardi anche nella nostra penisola. Per quei due o tre sprovveduti che non lo sapessero la pubblicità comparativa è quel tipo di propaganda che mette a confronto due prodotti dello stesso genere e dello stesso livello (es.: Dash vs Dixan) al fine di esaltarne uno a discapito dell'altro. L'esempio proposto dal TG mostrava un UFO che si fermava, a notte fonda, sopra un bar, fuori dal quale capeggiavano un distributore di Coca Cola e uno di Pepsi. L'UFO prelevava una lattina da ciascun distributore e alla fine si appropriava di uno (non dico quale per discrezione) dei due distributori, partendo sotto gli occhi esterrefatti di un bambino e del suo cane. La scritta finale in sovrimpressione, recitava: "The choice of a new generation" (la scelta di una nuova generazione per quelli che non conoscono l'inglese)[grazie anche per averci così, sebbene indirettamente, detto quale distributore sia stato portato via... NdAlex].
La pubblicità comparativa deve attenersi ad alcune regole: non può cioè ingannare gli spettatori ma deve basarsi su dati tecnici, scientifici o statistici, reali insomma (nel succitato caso la bibita in questione tirava effettivamente di più fra i giovani). Ciononostante resto ancora preoccupato dagli effetti che ciò potrebbe avere nell'universo videoludico: cosa ci propineranno in futuro i mass media? Mario che salta sulla testa di Sonic? Ryu che spacca il grugno a Sub-Zero? L'automobile di Ridge Racer che manda fuori strada quella di Daytona USA? Quali contraccolpi riporterà questa situazione? Temo che il peggio stia già accadendo: vi ricordate gli slogan anti-Sega di Uniracer? Quello è niente: in Donkey Kong Country 2 c'è una schermata dove si possono controllare i propri progressi, rappresentata da un podio: al primo posto c'è ovviamente Mario, al secondo Yoshi, al terzo Link e accanto al podio Diddy (e cioè voi) e fin qui niente di allarmante, ma se riuscite a portare Diddy al terzo posto, a fianco del podio, dove prima stava Diddy, compare un bidone con la scritta "no hopers" (traduzione: persone senza speranza), fuori dal quale capeggiano un paio di scarpe da ginnastica rosse con una striscia bianca. Quale personaggio conosciamo che indossi delle scarpe da ginnastica rosse con una striscia bianca?

Eric Schwarz.

*Beh, in effetti è un po' che non seguo assiduamente i tiggì, e quindi mi sono lasciato scappare questa succulenta notizia... Cose ne penso? Beh, egoisticamente parlando la cosa non farebbe altro che divertirmi, tanto alla fine compro solo quello che ho voglia, con la sola differenza che potrei farmi due belle e sane risate davanti al teleschermo le poche volte che lo accendo... In effetti mi sono non poco stufato degli spot tradizionali, dove c'è sempre la famiglia felice che mangia i biscotti a colazione o dove nessuno parla perché la pasta è troppo buona... Non riesco invece a immaginare le conseguenze che tutto questo potrebbe riportare sui cosiddetti "ciucci", quelli insomma che immettono nel proprio cervello tutti gli input comunicati dai mass media... Sarebbe comunque divertente vedere due vecchiette al supermercato che si svarzellano solo perché una dice che Dash lava meglio di Dixan mentre l'altra afferma l'esatto contrario, non trovi? Per quanto riguarda l'ambito videoludico vale la stessa cosa: va bene, il personaggio x salta sulla crapa del personaggio y, ma il gioco del personaggio y è più bello di quello del personaggio x... Che fare? Beh, la cosa mi sembra veramente ovvia: acquistare y invece di x... Stammi bene...*

# BOVAS' HARDCAFE'

## MANDIAMO I NOSTRI LETTORI IN PSICOANALISI

Cari Bovas, adesso avete proprio toccato il fondo! Non posso credere che in una rivista di videogiochi l'angolo della posta possa essere gestito da due individui tanto stupidi, presuntuosi e superficiali. Con quale autorità vi permettete di intromettervi nella vita privata di persone a voi totalmente sconosciute che, come nella lettera di Poppy, pubblicata sul numero 52, dimostrano chiaramente di trovarsi in condizioni di vita tristissime, per non dire disperate? Chi vi credete di essere? Degli assistenti sociali? Degli psicologi? Degli analisti?
Non basta certo leggere qualche migliaio di caratteri scritti da chicchessia per poter dire di conoscere quella persona e, soprattutto, per potersi abrogare il diritto di esprimere il proprio parere (leggi "giudicare") (fino a prova contraria "esprimere il proprio parere" e "giudicare" non sono affatto sinonimi. Ancor di più quando il "parere" viene esplicitamente richiesto da chi, inviando una lettera, sente il bisogno di sentirne uno. Non so se mi spiego... NdP) sulla sua situazione interiore. Dovreste assolutamente astenevi dal dare dei giudizi (spesso affrettati e che rischiano, comunque, di essere clamorosamente errati e fuori luogo) sulla situazione familiare di fiduciosi adolescenti che, abbagliati dalla supposta autorevolezza e intelligenza con cui portate avanti la posta di ConsoleMania, si rivolgono a voi in cerca di un parere, di un consiglio o, semplicemente, di conforto.
Ragazzi, NON È UN GIOCO! Ma siete pazzi? Oppure la vostra superbia vi rende così ciechi da non farvi rendere conto della pericolosità di quello che state facendo? Non credo di stare esagerando: una parola detta (o non detta) in un particolare contesto, in una determinata situazione e, soprattutto, interpretata in maniera sbagliata da un animo molto sensibile rischia di essere addirittura dannosa.
Ragazzi, mi rivolgo al vostro buon senso e alla vostra intelligenza; IL SUICIDIO NON È UNA COSA CHE SI POSSA AFFRONTARE SULLE PAGINE DI UNA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI! E per giunta da persone del tutto ignoranti in materia di psicologia giovanile come sono sicuro siate voi Bovas.
Non si può trasformare la rubrica della posta di una rivista di intrattenimento nello studio di un analista. VOI, Bovas, avete voluto che questa trasformazione avvenisse e voi vi prenderete la responsabilità di TUTTO quello che ne potrà derivare...
Io non sono né uno psicologo né un esperto di problemi familiari (come ha scritto il Paolone), sono solo uno che si è sentito indignato per il modo in cui svolgete il vostro lavoro e che ha sentito il bisogno di esprimervi quello che prova.

Per Poppy: da persona assolutamente ignorante in materia di psicologia e di rapporti sociali posso solo dirti (forse molto banalmente) che il suicidio non rappresenta una risposta ai problemi di nessuno. Per provare a risolverli, dovresti, invece, rivolgerti a qualcuno che sia veramente in grado di aiutarti, come un assistente sociale, uno psicologo o anche il prete della tua parrocchia (certo, un prete è sicuramente esperto in materia, vero? Ma per favore! NdD). I tuoi amici rappresentano anche loro un possibile aiuto, come i parenti e gli insegnanti (ma bene, cosa vuoi che gliene freghi agli insegnanti se stai male? OK, ci possono essere delle eccezioni, ma in genere l'insegnante si limita, e in questo caso possiamo già ritenerci fortunati, a insegnare la propria materia... NdD), ma l'aiuto più grande te lo potranno dare senz'altro i tuoi genitori che mai e poi mai dovremmo considerare come degli estranei o dei nemici. Stammi bene...
Fine della parentesi.

Per i Bovas: spero di aver aperto una breccia nelle vostre coscienze e di avervi convinto del tremendo errore che (spero in buona fede) state commettendo.
Spero inoltre che missive come quella di Poppy non arrivino più alla redazione di CM e che, se così fosse, le passereste nelle mani di chi sia davvero in grado di aiutare (magari gratis, vero? NdD), con professionalità e competenza, a risolvere i problemi degli altri.
Adios

Giuseppe Conti

*Non abbiamo mai vantato la pretesa*

# BIT WORLD

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

**TEL.039/2720499**

## IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

### MEGADRIVE

MEGADRIVE+SONIC 3 L.199.000
ART OF FIGHTING L.67.000
ALIEN SOLDIER L.55.000
BATMAN FOREVER L. 69.000
BOXE LEG.OF THE RINGL.59.000
CASTLEVANIA L.59.000
COLUMS 3 L.39.000
COMIX ZONE L.79.000
CORPORATION L.39.000
DESERT DEMOLIT. L.79.000
DYNAMITE HEADDY L.49.000
DONALD DUCK 2 L.95.000
DRAGON BALL Z L.49.000
EARTHWORM JIM 2 TEL
ECCO THE DOLPHINE 2 L.64.000
ETERNAL CHAMPION L.54.000
FATAL FURY 2 L.75.000
FEVER PITCH SOCCER L.69.000
FIFA 96 TEL.
FLASHBACK L.65.000
F22 INTERCEPTOR L.69.000
GLOBAL GLADIATORS L.49.000
GRIND STORMER L.59.000
INT. S.STAR SOCCER TEL.
LANDSATALKER L.69.000
LIGHT CRUSADER L.65.000
LION KING L.69.000
KAWASAKY S.BIKE L.69.000
MICKEY MANIA L.64.000
MICROMACHINES 96 L.99.000
MISS PACMAN L.59.000
MORTAL KOMBAT L.59.000
MORTAL KOMBAT 2 L.79.000
MONSTER WORLD 4 L.49.000
NBA JAM L. 39.000
NBA JAM T.E. L.79.000
NBA LIVE 96 L.115.000
OTTIFANTS L.49.000
OUTRUNNERS L.59.000
OLYMPIC SUMMER GAMES TEL
PAGEMASTER L.63.000
PHANTASY STAR IV TEL
PITFALL L.64.000
POCAHONTAS TEL.
POWER RANGER L.69.000
PREMIERE MANAGER L.99.000
PRIMAL RAGE L.64.000
PSYCO PINBALL L.69.000
PROBOTECTOR L.59.000
PUYO PUYO L.49.000
ROCKET KNIGHT ADV. L.49.000
SAILOR MOON L.54.000
SAMURAI SPIRIT L.49.000
SAMPRAS TENNIS L.69.000
SHINIG FORCE 2 TEL
SKELETON KREW L.59.000
SMOORF I PUFFI L.79.000
SNOW BROS. L.89.000
SOLEIL L.69.000
SONIC 2 L.45.000
SONIC 3 L. 59.000
SONIC & KNUCKLE L.59.000
SONIC SPINBALL L.59.000
S.SHINOBI 2 L.45.000
STREETFIGHTERII C.E. L.59.000
SMOORF I PUFFI L.79.000
S. STREET FIGHTER II L.75.000
STORY OF THOR L.69.000
STREET OF RAGE 3 L.64.000
SUPERMAN L.69.000
SUMMER OLYMPIC GAMES TEL
THE PUNISHER L.69.000
THEME PARK L.95.000
THUNDER FORCE 4 L.49.000
TOY STORY L.110.000
TOUGHMANCONTEST L.59.000
TMNT TORN. FIGHTER L.69.000
VIRTUA RACING L.59.000
WORLD CUP USA 94 L.45.000
WORLD HEROS L.69.000
JOYPAD 6T URBO L.35.000
MEGA KEY 3 L.29.000
N. 2 JOYPAD INFRA L.69.000

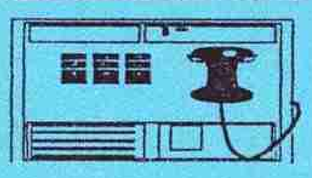
### GIOCHI MEGACD

BARI ARM L.49.000
BATTLECORPS L.45.000
DRAGON'S LAIR L.69.000
DUNE L.45.000
ECCO 2 L.75.000
EYE OF THE BEHOLDER L.69
ETERNAL CHAMP. L.89.000
FAHRENHEIT L.75.000
FINAL FIGHT L.39.000
F1 HAVENLY SIMPH. L.49.000
GROUND ZEROTEXASL.45.000
LETHAL ENFORCE+GUN L.69
LETHAL ENFORCE 2 L.59.000
MYSTERY MANSIONL.59.000
MONKEY ISLAND L.45.000
NBA JAM L.45.000
POWER RANGER L.59.000
PRINCE OF PERSIA L.39.000
RACING ACE L.69.000
RANMA 1/2 L.69.000
SHINING FORCE CD L.65.000
SPIDERMAN L.49.000
THUNDERHAWK L.49.000
TOMCAT ALLEY L.49.000
SAMURAI SHOWD. L. 69.000
SONIC CD L.49.000
SILPHHEED L.49.000
SOULSTAR L.49.000
LORD OF THUNDER L.89.000
SLAM CITY L.49.000
WING COMMANDER L.45.000

### GAME GEAR

BATMAN RET. L.39.000
COLUMS L.35.000
DYNAMITE HEADDY L.39
FATAL FURY SPEC. L.69.000
PRIMAL RAGE L.69.000
STREET FIGHTER 2 L.69.000
STRYKER SOCCER L.39.000
ECCO 2 L.39.000
HOLYFIELD BOXING L.35
STARGATE L.39.000
TAZMANIA 2 L.39.000
WIMBLEDON TENNIS L.35
SMPRAS TENNIS L.39.000

ULTRA 64
**DISPONIBILE**



### SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

*PICCHIADURO*

DRAGON BALL Z 3 L.89.000
DRAGON BALL Z HYPER D. TEL
FINALFIGHT3 L.135.000
RANMA1/24 L.89.000
S.PUNCHOT L.69.000

DOUBLE DRAGON V L.69.000
FATAL FURY SPECIAL L.95.000
UNDERCOVER COPS L.99.000
WEAPON LORD L.126.000
FIGHTER HISTORY 2 L.119.000
FINAL FIGHT 2 L.72.000
FINAL FIGHT 3 L.129.000
CLAYFIGHTER 2 L.75.000
KILLER INSTINCT+CD L.89.000
MORTAL KOMBAT 2 L.89.000
POWER INSTINCT L.69.000
PRIMAL RAGE L.75.000
SD HI0RYUKO NO KEN L.69.000
SAILOR MOON SUPER S TEL
SAMURAISHOWDOWN L.83.000
SLAM MASTER L.69.000
WORLD HEROS 2 L.79.000

*SPORTIVI*

90° MINUTO L.119.000
CAPITAN TSUBASA J TEL
DIRT TRAX FX TEL
F1 ROC 2 L.79.000
FIFA 96 L.109.000
NBA LIVE 96 L.119.000
INT. S.STAR SOCCER DELUXE T.
ITALIA SERIE A L.95.000
J.LEAGUE ESCITE STAGE 3 TEL
KAWASAKY S.BIKE L.129.000
S.MARIO KART L.89.000
STREET RACER L.69.000
WINTEROLYMPICSGAMESL.69.00
ZICO SOCCER L.39.000

*PLATFORM/AZIONE*

DEMON'S CREST L.69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2 TEL
HAGANE L.89.000
JUDGE DREDD L.89.000
JUNGLE BOOK L.89.000
YOSHI ISLAND L.119.000
MARIO ALL STAR L.79.000
MEGAMEN X L.69.000
MEGAMEN X 2 L. 99.000
MEGAMAN X 3 L.139.000
MICKEY MOUSE II L.119.000
TOY STORY TEL

*RPG/SPARATUTTO/AZION*

AXELAY L.69.000
BRAIN LORD L.69.000
BREAK THRU TETRIS L.79.000
BREATH OF FIRE 2 USA
CANNON FODDER L.75.000
CHRONO TRIGGER USA TEL
DOOM L.79.000
EYE OF THE BEHOLDER L.69.000
FRONT MISSION L.119.000
FRONT MISSION 2 L139.000
ILLUSION OF TIME L.69.000
PINBALL FANTASIES L.75.000
POPULOUS L.69.000
PUZZLE BOBBLEL.85.000
ROMANCE OF 3 KINGDOM L.99
STAR TREK NEXT GENER.L.79.000
S.MARIO RPG TEL
S.METROID L.59.000
THEME PARK L.99.000
TOTAL CARNAGE L.59.000
TURN & BURN L.79.000
WILD GUNS L.69.000
ZELDA L.59.000

*ACCESSORI S.NINTENDO*

ACTION REPLY 3 L.99.000
JOYPAD 6 TASTI TURB L. 35.000
JOYPAD INFRAROSSI L.49.000
CAVO SCART SFC/SNEL.23.000

### GIOCHI SATURN

SATURN USA L.550.000
SATURN 2 JAP+3GIOCHI L.650.000
ALIEN TRILOGY TEL
ALONE IN THE DARK 2 L.129.000
BATMAN FOREVER TEL
BOMBERMAN L.129.000
BUG L.99.000
CASPER TEL
CYBERIA L.129.000
DAYTONA USA L.79.000
DARIUS GAIDEN L.79.000
DARK SAVIOR TEL
DESCENT TEL
DESTRUCTION DERBY TEL
DRAGON BALL Z L.119.000
DRAGON BALL Z LEG. L.129.000
DRAGON'S LAIR 2 TEL
DUNGEON & DRAGONS TEL
EARTHWORM JIM 2 L.115.000
FATAL FURY 3 TEL
F1 LIVE FORMATIONL.129.000
F1 TEL
FIGHTING VIPERS TEL.
FATAL FURY 3 TEL
GALAXY FIGHTER 1.79.000
GEBROCKERS L.79.000
GUARDIAN HEROS L.99.000
GUNDAM L.129.000
GUN GRIFFON L.129.000
HANG ON PG 95 L.129.000
HI OCTANE L.115.000
HOKUTO NO KEN L.129.000
LUPAN III TEL
JUDGE DREED TEL
KEJO TUGEKITAI 2 L.125.000
KING OF FIGHTER 95 TEL
X-MEN L.129.000
LEGEND OF THOR TEL
MAXIMUN SURGE TEL
MAJOR DAMAGE TEL
MORTAL KOMBAT 2 L.89.000
MORTAL KOMBAT 3 ULT. TEL
OLYMPIC SOCCER TEL
OLYMPIC SUMMER GAMES TEL
NBA ACTION 96 TEL
NEED FOR SPEED TEL
PANZER DRAGON 2 L.99.00
PRIMAL RAGE TEL
PROJECT OVERKILL TEL
RISE OF THE ROBOTS 2 TEL
ROAD RUSH TEL
SEGA RALLY L.99.000
SHINING WINSDOW L.59.000
SONIC WING SPECIAL L.129.000
SKELETON WARRIORS TEL
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STREET FIGHTERZEROL.129.000
TOSHINDEN S L.89.000
TRUE PINBALL TEL
VAMPIRE HUNTER L.109.000
VICTORY GOL 96 TEL
VIRTUA FIGHTER 2 L.99.000
VIRTUA FIGHTERREMIXL.49.000
VIRTUAL CYBER TROOPPER TE
VIRTUAPHOTO STUDIO TEL
VIRT. OPEN TENNIS L.119.000
VIRTUA COP+PISTOLA TEL
VIRTUA STRYKER TEL
WIPE OUT TEL
WORLD FIGHTING TEL
ACTION REPLY 4MB L.119.000
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD SEGA INFRAROSSI L.74.000 - L.129.000 2 PZ
JOYPAD L.39.000
VIRTUAL STICK L.119.000
VOLANTE ARCADE L.169.000
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 59
MULTITAP L.110.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.
RIVISTA + CD L.59.000
PISTOLA II° PLAYER L.89.000
VIDEO CD+PHOTO CD L.470.000
CONV. PAL ANTENNA L.55.000

### PLAYSTATION

PLAYSTATION USA MODIFICATA CON CHIP USA/JAP L.675.000
ACTUA SOCCER L.95.000
ALIEN TRILOGY L.99.000
ALONE IN THE DARK 2 99
BIO HAZARD TEL
CAPITAN TSUBASA TEL
CASPER TEL
CHORO Q RALLY TEL
CYBERSPEED L.89.000
DARKSTALKER L.119.000
DOOM L.99.000
DRAGON BALL Z L.149.000
FADE TO BLACK TEL
F1 TEL
GUNDAM VERS. 2.0 TEL
X-MEN ATOM..... L.119.000
NAMCO MUSEUM 2 L.149
NHL FACE OFF L.109.000
NEED FO SPEED L.99.000
OLYMPIC SOCCER TEL
OLYMPIC SUMMER GAMES ON SIDE SOCCER TEL
NBA LIVE 96 TEL
POLYGON DRIFT KING TEL
PUZZLE BOBBLE 2 TEL
RIDGE RACER REV. L.99.000
SHELL SHOCK L.119.000
STREETFIGHTERZEROL.99.0
TOSHINDEN 2 L.149.000
TEKKEN 2 L.159.000
TWEEN GODESSES L.79.000
SAILOR MOON S L.149.000
SIDE WINDER L.149.000
S.ROBOT WAR 4 L.149.000
TWISTED METAL L.99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS TEL
WARRIOR OF FATE TEL
JOYPAD PSX L.39.000
VOLANTE+PEDALIERA+ LEVA DEL CAMBIO TEL.
ADATTATORE USA/JAP/EUR
CHIAMA PER LE NEWS

### NEO GEOCD

NEO GEO CD+5GIOCHI L.399.000
AERO FIGHTER 2 L.35.000
AGGR. OF DARKCOMBATL.35
ART OF FIGHTING 2 L.35.000
ART OF FIGHTING 3 TEL
BASEBALL STAR 2 L.35.000
BLUES JOURNEY L.35.000
CHOTETSU-BRICKINGERTEL
FATAL FURY SPEC. L.35.000
FOOTBALL FRENZY L.35.000
FUTSAL TEL
JOY JOY KID L.35.000
KARNOV'S REVEN. L.35.000
KING OF FIGHTERS 94 L.35.
KING OF MONSTER 2 L.35.000
MAGICIAN LORD L.35.000
METAL SLUG TEL
NAM 75 L.35.000
NINJA COMMANDO L.35.000
NINJA COMBAT L.35.000
OVER TOP (RACING) TEL
SAMURAI SHOWD. 3 TEL
SAMURAISHOWD.1 L.35.000
SAMURAI SHOWD. 2 L.35.000
SAMURAI SHODOWNRPGTEL
S.SIDE KICK 2 L.35.000
STREET HOPE L.35.000
TOP HUNTER L.35.000
TRASH RALLY L.35.000
VIEW POINT L.35.000
WIND JAMMERS L.35.000
WORLD HEROS 2 JET L.35.000
JOYPAD L.59.000

# BOVAS' HARDCAFE'

*di sostituirci a un analista o a chi per esso, visto che, come tu stesso hai affermato, non siamo degli esperti in materia. Pur gestendo la rubrica epistolare di ConsoleMania, rimaniamo comunque esseri umani e come tali direi che possiamo affrontare ogni tanto discorsi che escono dal contesto giochereccio. Prima di proseguire il discorso, vorrei comunque fare qualche piccola precisazione: concordo quanto detto per quel che riguarda professionisti del settore, come analisti, psichiatri, psicologi ecc., ma non venirmi a dire che un sacerdote può veramente aiutarti... Gli unici consigli che può darti sono direttamente riconducibili dalla morale cristiana, e non si rivelano utili per tutti i problemi e per tutte le situazioni... Provare per credere (potrei dilungarmi a lungo su questo argomento, ma non vorrei uscire troppo dal seminato). Mi fa poi sorridere l'affermazione, da te fatta, per cui non bisognerebbe mai considerare i genitori come degli estranei... La cosa sarà sicuramente corretta per le famiglie "normali", ma a volte i genitori sono veramente degli estranei... E, in questi casi, molto spesso sono proprio loro la fonte dei nostri guai... Come vedi, non puoi fare di tutta l'erba un fascio, non credi? Concludendo, tu hai affermato che anche gli amici possono esserti di aiuto... Beh, chi non ne ha allora cosa dovrebbe fare? Magari potrebbe addirittura scrivere a noi, visto che in fondo potete considerarci proprio come degli amici... E gli amici, questo lo hai detto tu, a volte possono essere di aiuto... Spero di aver espresso in modo corretto le mie opinioni, ti suggerisco comunque di leggerti attentamente la lettera seguente, visto che, anche se in modo nettamente opposto, tratta bene o male dello stesso argomento...*
*Alla prossima.*
*(Aggiungo qualcosa anch'io, visto che avevo risposto io a Poppy e solo io credo di sapere lo sforzo che mi è costato. Caro Giuseppe, hai idea dello sgomento che possa provocare trovarsi in mano, in mezzo a decine di lettere, una missiva problematica e densa di contenuti come quella di Poppy? Tra l'altro la sua era indirizzata direttamente a ME, a una persona che lei sentiva come amica e della quale poteva e può fidarsi "ciecamente", dovevo forse deluderla? Avevo in mano anche nome cognome e indirizzo, potevo anche evitare la pubblicazione e rispondere personalmente, e l'avrei anche fatto. Se non che, se hai letto bene, i suoi genitori non solo sono degli "estranei", ma si permettono anche di controllarle la corrispondenza, maltrattandola qualora semplicemente scoprissero che ne teneva una. E allora, avrei dovuto rischiare che la mia risposta, tanto attesa, fosse intercettata a dirottata nella pattumiera prima che giungesse a destinazione? Da qui, solo da qui, la decisione di pubblicare la sua lettera. E meno male che l'ho pure tagliata in più punti, altrimenti chissà come ti saresti scandalizzato.*
*Altra considerazione: io non ho GIUDICATO proprio nulla, semmai sei tu che ti sei permesso di farlo con la mia risposta, credo senza la necessaria autorità. Né io né te siamo psicologi, è vero, ma almeno io non me ne esco con certe stupidaggini tipo "puoi parlarne col prete o con i professori". Ma tu ci sei andato a scuola? Hai idea di come si protragga strisciando un anno scolastico? Ma lo sai che ai professori, il più delle volte, dei problemi familiari di uno studente non potrebbe fregare di meno? A loro, dai retta a noi che ne siamo usciti da poco, interessa solo mettere quei due voti sul registro a quadrimestre, e questo con le rare, dovute eccezioni. Hai mai provato, poi, cosa voglia dire convivere con un familiare che per un motivo o nell'altro ti è diventato alieno? La sofferenza di chi, esasperato, è costretto a separarsi o a scappare? Io, che non sono né sociologo né analista, ho potuto toccare la situazione quasi con mano, e sto passando per questo attraverso delle sofferenze. Solo per questo posso dire di capirne qualcosa, e se qualcuno mi chiede una mano, sono ben lieto di dargliela. Questo, fregandomene di tutti gl'imbecilli che poi troveranno qualcosa da ridire. Spero di essere stato chiaro. NdP)*

## LA FENICE È RISORTA...

Ho aspettato un po' di tempo, ma ora sento il bisogno di ringraziarvi, di scrivere quattro righe, di buttare giù un po' di pensieri. Leggendo le vostre risposte ho capito che il mio "mondo" non era poi tanto diverso dal vostro e che, forse, era un problema di accettarsi o di adattarsi agli altri che ti circondano e un po' ti soffocano, che ti giudicano ma che in fondo se ne fregano: questo all'inizio. Ho letto e riletto le risposte, mi sono chiesta se ero io la mela marcia, se ero io il pezzo difettoso, lo scarto di fabbrica. Poi ho messo da parte tutto il perbenismo, l'autocommiserazione e ho capito che non ero io ad avere un problema, che non potevo e dovevo cercare la soluzione in me, che dovevo "rinascere dalla cenere" che gli altri mi avevano buttato addosso. Il bisogno di scrivervi era il bisogno di aria che sentivo dentro; un'apnea che era durata pure troppo. E ora? Mi sono lasciata andare a ciò che sono veramente, libera di esprimermi come e quando voglio. Libera di cantare, baciare, giocare, ballare, parlare... forse un po' sfacciata, un po' menefreghista e irresponsabile, ma cavolo! Ho 20 anni e voglio divertirmi finché posso; ridere se c'è da ridere; piangere se sono triste; gridare se sono incavolata e anche se abito in condominio... e se gli altri mi sentono, peggio per loro, non possono che invidiare la mia libertà. Ora mi basta trovare qualcuno con cui dividere le gioie e i dolori, laurearmi in psicologia e farmi la mia vita... ma meglio che ricominci a studiare, altro che Freud! Chi glielo dice al prof. che mi è bastata una risposta su un giornale piuttosto che 30 sedute individuali? È meglio anche omettere "rivista di videogiochi", non vorrei provocare crisi mistiche con conseguente delirio.

Tulipano Nero

P.S. Non preoccupatevi, sono sempre quella irriducibile romanticona che dorme con Joshua (il mio pupazzone).

*Incredibile, questa è la prova lampante che anche i Bovas, ogni tanto, sanno fare qualcosa di buono... Il successo della "cura" non è comunque da attribuire a noi o alle 30 sedute individuali... Tu ti sei resa conto della situazione, tu sei riuscita a reagire, tu hai avuto la forza e la volontà di cambiare, cosa che è tutt'altro che facile, il resto non conta...*

## ATTACCHI DI AMNESIA IN REDAZIONE

Cari bovini, questa è la seconda volta che vi scrivo. Questa lettera sarà una delle tante lettere piene di critiche che riceverete.
Vi scrivo per farvi notare la vostra indifferenza verso console come il Mega Drive, Il Mega CD e addirittura il Game Boy e il Jaguar. Infatti negli ultimi mesi ho visto ConsoleMania scendere sempre più in basso nella scala delle riviste del settore. Perché vi ostinate a recensire giochi solo per Saturn e per PlayStation? Non tirate fuori la scusa della mancanza di titoli perché mi sono messo a confrontare il numero di giochi da voi recensiti con quelli recensiti da altre riviste. Perché pur avendo tutti i numeri di CM non riesco a trovare la recensione di Mortal Kombat 3 per Game Boy, oppure non trovo quella di Doom per Jaguar? Strano, mi dico! Poi mi ritorna in mente il numero


HALLOWEEN GAMES
VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

ULTRA 64 FINALMENT DISPONIBILE

SONY PLAYSTATION £. 449.000

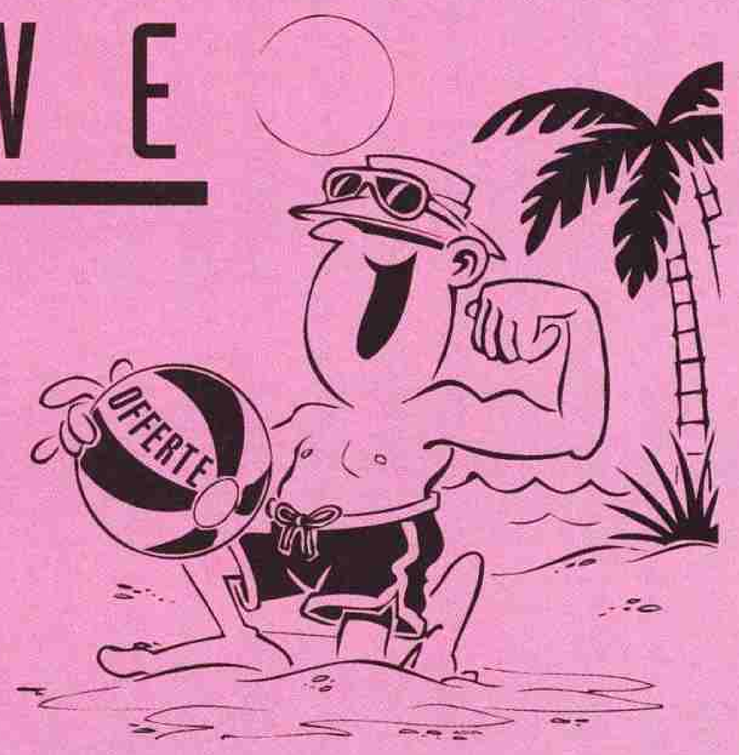
| SUPER OFFERTE PSX | | SUPER OFFERTE SATURN | |
|---|---|---|---|
| MORTAL KOMBAT 3 USA | 49.000 | RACE DRIVIN JAP | 49.000 |
| WARHAWK USA | 49.000 | IN THE HUNT JAP | 49.000 |
| GEX USA | 49.000 | REVOLUTION X USA | 49.000 |
| OFF WORLD USA | 49.000 | STEAMGEAR MASH JAP | 49.000 |
| TOTAL ACLIPSE USA | 49.000 | GRAN CHASER JAP | 49.000 |
| RIDGE RACER USA | 49.000 | HOKUNO NO KE JAP | 49.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 PAL | 69.000 | THE TOWER JAP | 49.000 |
| THEME PARK PAL | 59.000 | GOLDEN AXE JAP | 49.000 |
| WARHAWK PAL | 59.000 | THORN JAP | 79.000 |
| WORLD CUP GOLF PAL | 59.000 | VAMPIRE HUNTER JAP | 79.000 |
| HI OCTANE PAL | 59.000 | DRAGON FORCE JAP | 79.000 |
| DEFCON 5 PAL | 49.000 | X-MAN JAP | 69.000 |
| ASSAULT RIGS PAL | 49.000 | HANG ON GP 95 JAP | 79.000 |
| CYBER SPEED PAL | 59.000 | ROCKMAN 3 JAP | 79.000 |
| LONE SOLDIER PAL | 59.000 | GALAXY FIGHT JAP | 79.000 |
| TOTAL NBA PAL | 79.000 | STREET FIGHTER JAP | 79.000 |
| TOPOLINO PAL | 79.000 | ROBO PIT JAP | 79.000 |
| ALONE IN THE DARK PAL | 79.000 | CONGO THE MOVIE USA | 79.000 |
| KRAZY IVAN PAL | 79.000 | GUARDIAN HEROES USA | 79.000 |
| SHELLSHOCK PAL | 79.000 | COLLEGE SLAM USA | 79.000 |
| GEX PAL | 79.000 | MORTAL KOMBAT 2 PAL | 69.000 |
| SHOCKWAVE PAL | 59.000 | X-MAN PAL | 79.000 |

TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA
DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE **CALAMAI** TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

# OFFERTE ESTIVE




## CONSOLE

**SONY PSX** + GIOCO **L. 499.000**
**SONY PSX UNIVERSALE** + GIOCO **L. 699.000**
**SATURN** + GIOCO **L. 499.000**
**ULTRA 64** + GIOCO **L. 1.399.000**
**NOMAD** + GIOCO **L. 399.000**

## ACCESSORI

**VOLANTE SATURN L. 149.000**
**VOLANTE + PEDALIERA PSX L. 149.000**
**JOISTICK ORIG. SEGA L. 99.000**
**JOISTICK FIGHTER V PER MD E SN L. 79.000**

## OFFERTA GIOCHI PSX
## 2 A L. 129.000

ASSAULT RIGS, CYBER SPEED,
EXTREME PINBALL, GEX, HI OCTANE,
JUPITER STRIKE, NBA IN THE ZONE,
POWER SERVE TENNIS, JUMPING FLASH,
TWISTED METAL, ALIEN TRILOGY,
WAR HAWK, FIFA SOCCER

## OFFERTA GIOCHI SATURN
## 2 A L. 149.000

FIFA 96, GRAN CHASER, HANG ON GP 95,
IN THE HUNT, MORTAL KOMBAT II,
NBA JAM T.E., NHL HOCKEY, RACE DRIVIN,
SNATCHER, ALONE IN THE DARK II JAP,
STREET FIGHTER, VAMPIRE HUNTER,
VIRTUA FIGHTER REMIX, VIRTUA VOLLEYBALL,
ROBO PIT, X-MEN

## NEWS versione PAL

### SATURN

DEFCON 5, RETURN TO ZORK, STRIKER 96', ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, DAWN OF DARKNESS, OLIMPIC SOCCER, CASPER, LOADED, VARUNA'S FORCES, ROAD RASH

### PLAYSTATION

FADE TO BLACK, RETURN TO ZORK, TOP GUN, OLYMPIC SOCCER, ON SITE, SAMPRAS EXTREME TENNIS, TUNNEL B1, BUST A MOVE 2, CHESSMASTER 3D, ELEVENTH HOUR, HORNED OWL, TOSHINDEN 2, RESIDENT EVIL, BRAINDEAD 13, CHRONICLES OF SWORD, SUIKODE, BANDAI DRAGONBALL

**CALAMAI TEKNO**

**TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE GIAPPONESI ED AMERICANE**

**DISPONIBILI CONSOLE DI 2ª MANO**

di aprile... vorrei sapere chi è il furbone che ha recensito The Punisher per MD a sei mesi dalla sua uscita... E la conversione di Primal Rage per 32X che fine ha fatto? Dimenticata pure quella? Strano! Troppe dimenticanze oppure vi fa male la mano e non riuscite a scrivere le recensioni mancanti? E che mi dite dei possessori di Jaguar e 3DO che tanto avete acclamato (! NdD) molto tempo fa? Dimenticati pure quelli? È possibile che abbiate fumato qualcosa di troppo e vi abbia fatto male. Spero che i concetti da me ribaditi siano stati chiari...

Il Moderatore

*Paolone e io abbiamo appena ultimato di analizzare le schede del mega sondaggione e, con i dati alla mano, posso affermare che solo lo 0,3% dei lettori possiede un 32X o un Jaguar... Risultati più o meno analoghi costituiscono i possessori di 3DO e affini. Ovvio quindi che lo spazio della rivista, le cui pagine non sono purtroppo infinite, siano dedicate ad altre console, largamente diffuse... Se proprio devi prendertela con qualcuno, prenditela con le leggi di mercato, non con noi. [Bella lettera moderata, comunque... NdAlex].*

## MADE IN ITALY? PERCHÉ NO?

Alè, abbiamo vinto! Come chi? La Juve contro l'Ajax, non l'avete guardata la partita ieri? (Assolutamente no, non ho tempo da perdere io! NdD) Che sciocco! Dimenticavo che quando leggerete questa missiva sarà passato così tanto tempo da non farvi più né caldo né freddo. Io comunque sono ancora eccitato, e non solo non sono un tifoso della Juventus, ma non sono nemmeno un patito di calcio in generale... Eppure sono rimasto incollato davanti allo schermo, con i pugni chiusi e i pollici infilati fra gli indici e i medi, fino all'ultimo rigore. Sarà che il match è stato così acceso (non so se avete percepito il gioco di parole) (quello del fiammifero? NdD) da coinvolgere il sottoscritto o sarà stata una pura e semplice solidarietà nazionale. In effetti, pur conoscendo l'americano alla perfezione (nel senso che lo parlo più perfettamente di quanto farebbe un americano vero e proprio) (bravo, vedo anche che parli l'italiano "più perfettamente" di un insegnate di lettere. NdD) non rimpiango l'Italia e le sue produzioni: Lupo Alberto è italiano, Dylan Dog è italiano e anche molte storie che hanno per protagonisti personaggi esteri nascono qui in Italia. E se c'è una cosa che invidio ai computer rispetto alle console è proprio la massiccia presenza di produzioni nostrane che compensa la scarsità (nel senso che sono poche e quelle poche sono fatte male) delle conversioni da coin-op. Molte di queste produzioni poi non farebbero fatica a competere con quelle per console. La prima, forse l'unica che mi viene in mente adesso è quel Fightin' Spirit per Amiga che, a prima vista, darebbe l'impressione di un seguito di Fatal Fury o di World Heroes. In effetti non si può dire che sia molto originale, pur avendo qualche freccia al suo arco (la presenza di uno Story Mode relativo a ognuno dei 10 personaggi, più quelli nascosti, e... una tigre semiantropomorfa in un picchiaduro io non l'ho ancora vista), ma è made in Italy e, come avete fatto intendere su TGM di maggio, i difetti (animazioni limitate, niente parallasse del suolo) sono dovuti alle limitazioni dell'hardware, quindi immaginatevi cosa potrebbero fare i programmatori italiani con un mode 7 come quello che ha la mia console. Non è vero che gli italiani abbiano meno fantasia degli americani o dei giapponesi, hanno uno stile diverso, questo sì, e sarei lieto di vederlo applicato sui videogiochi per console. Per di più, essendo questi ultimi prodotti in casa, costerebbero sicuramente meno di quelli importati. Tempo fa si parlava di un Super Loopz per Super Nintendo, dove è andato a finire? Io conoscevo Loopz per C64 (un gioco creato sulla falsariga della serie tubolare fra cui ce n'era uno basato sull'arcaico sistema del gioco del 15, tanto semplice quanto coinvolgente, ci ho speso delle notti ma è passato così tanto tempo che mi sono dimenticato il nome) e mi sarebbe dispiaciuto tornare a giocarci sulla mia console attuale (quella con il mode 7, mi sembra di averlo già detto) ma non sono riuscito a trovarlo in nessun negozio e credo anche che sia stato abbandonato, acciderboli!

Puma

*Sul fatto che alcuni programmatori italiani siano davvero meritevoli non c'è proprio nulla da dire... Giochi come Screamer (un gioco tipo Ridge Racer, ma che gira su un PC equipaggiato di 486DX2/66 o superiore senza l'ausilio di chip custom) ne sono la prova lampante... Non credere comunque che la situazione giochi per computer sia molto differente da quella giochi per console... Sì, in effetti qualche titolo ogni tanto esce, ma se raffrontato alla valanga di giochi giapponesi, americani o britannici è ben poca cosa (in fatto di numeri, non di qualità). L'amara verità è che per produrre videogiochi sono necessari molti soldi, e i programmatori italiani non ne vedono molti purtroppo...*

# BOVAS' HARD CAFE'

## UN DOVEROSO GRAZIE A TUTTI VOI LETTORI

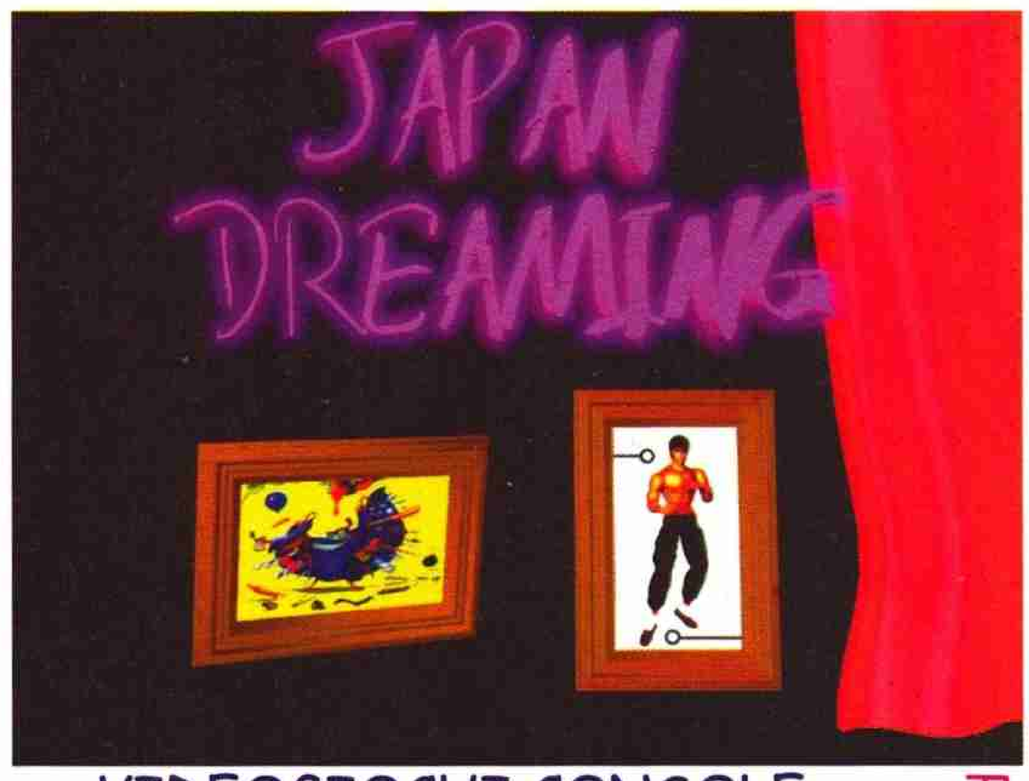
Rubiamo solo un po' di spazio per comunicarvi una notizia curiosa che ci ha fatto molto piacere: dal sondaggio "Ve lo do io il voto 1996" è apparso chiaramente che il Bovas' Hard Café, unitamente alle rubriche dei trucchi e al Consoliamoci, sono tra le rubriche più lette e apprezzate della rivista. In particolare, un buon 30% di voi lettori non ha esitato ad assegnare un bel "10" al BHC, risultato questo di cui andiamo veramente fieri. Grazie a tutti quindi, ai più entusiasti e ai pochi detrattori: questo genere di gratificazione, più di tutto, ci spinge a redarre le nostre rubriche sempre più volentieri (anche se un po' in ritardo, eh, Al? Dai, non prendertela... NdP).

Noi Bovas

## DATEMI UN'ACCETTA CHE MI TAGLIO LE VENE...

(da intonarsi in la- di petto)

Mistici Bovas, sono io, l'amletico (e deficiente) X. So che nessuno si ricorderà di me (non mi avete pubblicato neanche mezza volta) (eh allora hai voglia che qualcuno si ricordi di te! NdP), ma non è questo che m'interessa. Ho appena terminato di leggere la lettera di "Tulipano Nero" (nr 51), e ho pensato di fare la persona seria, una volta nella mia vita. Leggendo la sua missiva, un fulmine mi ha colpito al cuore; per una volta, mi è sembrato di avere di fronte la mia copia sputata (oddio, molto probabilmente di qualche anno più vecchia) (non c'è che dire, il tatto è sicuramente il lato del tuo carattere che il gentil sesso apprezzerà maggiormente... NdP), nel senso che ho visto che non sono l'unica persona al mondo che si sente sola, e che quando si guarda allo specchio gli pare d'avere di fronte uno sconosciuto o, nel peggiore dei casi, l'essere più ignobile dell'universo. Ma se c'è una cosa che non ho mai accettato, e che non accetterò MAI, è il dover cambiare per essere accettato da qualcuno (datemi un'accetta che ci penso io! NdP). Dico io, ma ti

VENDITA PER CORRISPONDENZA NINTENDO64 SATURN PLAYSTATION S.NES
VIDEOGIOCHI CONSOLE
IMPORTAZIONE DIRETTA
NOVITA SETTIMANALI
GIOCHI USATI
CIVITANOVA MARCHE
VIA CECCHETTI N°27
TEL/FAX 0733-811742
TUTTI I NOMI E MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISTRIBUTORE UFFICIALE IN ITALIA

# COMUNICATO IMPORTANTE

***A tutti i consumatori, rivenditori ed importatori di VideoGames***

L'importazione e la distribuzione, sia in Italia che in tutti gli altri paesi appartenenti alla Comunità Economica Europea, di VideoGames sia hardware che cartucce gioco è regolata da una serie di Direttive Europee.

Anche per questi prodotti infatti è obbligatoria la presenza del marchio CE che rilasciato da enti competenti garantisce la conformità dei prodotti alle seguenti normative:

- **Sicurezza** Direttiva EC 88/378 DL 313 DEL 27/09/91
- **Compatibilità Elettromagnetica** Direttiva EC 89/336

Ogni prodotto, sia hardware che cartucce gioco circolante in Europa e privo di certificazioni ***CE è pertanto illegale***.

Pesanti sanzioni sono previste dalla legge per chiunque importi, distribuisca o venda al consumo prodotti non conformi.

*Linea GIG S.p.A.*

# BOVAS' HARDCAFE'

pare possibile dover trasformare il proprio carattere per non essere emarginati da un gruppo di ipocriti (perché di altri non può trattarsi, se no ti accetterebbero per quello che sei)? FREGATENE ALTAMENTE di ciò che ti dicono gli altri, se la loro espressione massima è "ma guardi ancora i cartoni animati come i bambini?" o "ma come fai ad ascoltare i Take That?" (beh, se devo essere sincero questo me lo chiedo anch'io... NdP). Non cambiare mai, non lasciarti condizionare dagli altri e fila dritta per la tua strada. Non ascoltare la gente, ascolta il tuo cuore: se egli ti dice che così non va, cambia come meglio credi; ma non piegarti mai alle critiche degli altri, e vivi la vita come un alito di vento (non mi fraintendete per carità!!!).

x

*Credo di non avere un tubo da aggiungere, se non le mie scuse per aver trasformato, con le mie note, una bella lettera in un pateracchio. Probabilmente il caldo umido deve aver contribuito alla fusione progressiva dei miei neuroni, e il condizionatore sempre a pala non può minimamente lenire le sofferenze di una coppia di redattori sottoposta a troppo stress. Ok, scusate, la pianto.*

## A VOLTE RITORNANO: ECCO NINTENDO VS SEGA

Irriducibili Bovas, non so quanta pazienza dobbiate avere, per riuscire a curare questa rubrica da così tanto tempo, forse più di San Pietro, sicuramente più del sottoscritto, anyway, sono qui per ravvivarvi un po' il lavoro disseppellendo una vecchia ascia di guerra fra i lettori di Consolemania: Nintendo vs Sega. I due blocchi videoludici a confronto, già questa definizione mette le due case sullo stesso piano, ma io affermo con tranquillità che la Nintendo è indubbiamente al primo posto, poiché la Sega, se non producesse console come la rivale, non sarebbe molto differente dalle altre case. La Nintendo invece si stacca un po' dalla massa, con una politica più artistica che capitalistica, infatti è, a 1996 inoltrato, ancora l'unica casa a non produrre seguiti a raffica, per lo più non molto diversi dai predecessori. Tanto per fare un esempio, a quello che chiedeva se era meglio Donkey Kong Country o DKC 2, io direi che averli entrambi non sia affatto un peccato.
Fra i vari S. Mario poi, c'è un abisso più profondo della Fossa delle Marianne, S. Mario Bros 1 e Yoshy's Island, se messi a confronto, non sembrano neanche appartenere alla stessa saga. Se la Nintendo ha smesso 10 anni fa di produrre coin-op non è certo per vigliaccheria (e da quando la Nintendo ha smesso di produrre coin-op? NdP), ma perché questo ruolo non era comodo ai suoi giochi che invece funzionavano benissimo su una console casalinga. Viceversa, anche giochi come Sonic, inizialmente prodotti per il mercato home, funzionano altrettanto bene in sala giochi (mi riferisco a Megaplay della Sega, una raccolta di giochi per Megadrive in formato gettone). Il porcospino blu è un altro punto su cui si potrebbe riflettere: mentre la Nintendo ha fondato il suo impero sulla baffuta figura di Mario, la Sega ha creato la sua mascotte dal nulla (o quasi), mi viene da ridere se penso che all'inizio non era altro che un pupazzetto appeso allo specchietto retrovisore di Rad Mobile. Comunque Sonic è l'emblema perfetto di una casa che non fa altro che correre, con il rischio di fare spesso il passo più lungo della gamba, come ci hanno dimostrato le varie console avariate (quali, scusa? Il Master System è stato il sistema che ha dato più filo da torcere alla supremazia del NES nel campo degli 8 bit, e il Megadrive è egualmente diffuso, tra i lettori di CM, rispetto al Super Nintendo. Si può parlare di effettiva supremazia solo col Game Boy, e se il Saturn non è riuscito a conquistare che una bassa fetta di mercato, non lo deve certo al Nintendo 64, ma alla Playstation di Sony, attualmente il sistema a 32 bit più diffuso NdP). La grande S ha sicuramente il merito di essere stata la prima casa a lanciare un 16 bit sul mercato, ma la grande N non ha faticato molto a pareggiare i conti con il suo SuperNES, un po' per merito del mode 7, un po' per merito di una più densa giocabilità dei suoi titoli e un po' perché si era fatta spianare la strada dalla rivale. Il passato ritorna, come diceva Splinter, gli eventi si ripetono: la Sega ha lanciato il suo Saturn, e la Sony il suo Playstation, ma quando la gente si sarà abituata alla grafica a 32Bit, la Nintendo tornerà a stupire con una 64Bit, supportata da una più che degna giocabilità, divertitevi con il vostro SuperNES fin quando ne avrete ancora la possibilità, e risparmiate i soldi per il Nintendo 64 (o come cacchio si chiamerà), ne vale la pena: il grande Noon ha parlato.

Il grande Noon

*Mi sa proprio che il grande Noon ha parlato, ma ha anche detto qualche sana stupidaggine... Tanto per cominciare, non vediamo proprio per quale motivo si debba riaprire, a 1996 inoltrato, la vecchia ferita tra "nintendomani" e "segaioli" (Alex, me lo lasci? No, eh? Beh dai, fai tu... NdP), visto soprattutto che l'attenzione sembra essersi spostata sul fronte Sony/resto del mondo. Infatti, ora come ora a farla da padrone sembra proprio essere la Playstation (IL Playstation! NdD)(E invece no! LA Playstation!!! NdP) (ripetere ad libitum, NdBovas), mentre invece la Nintendo, fino a qualche tempo fa, si è limitata a diffondere solo fotografie, comunicati stampa, gadget vari che, per quanto entusiastici, ci hanno sempre lasciato quella punta di scetticismo smentibile solo dai fatti. In parole povere, 'sto 64 vorremmo proprio vederlo, prima di stabilire la sua "assoluta superiorità", sia dal punto di vista tecnico sia da quello del rapporto qualità/prezzo, ancora tutto da stabilire. Detto questo, vorrei ricordarti alcuni incredibili successoni targati Nintendo: il Virtual Boy, per esempio, davvero un gioiellino che sicuramente sarà il vanto di quei tre o quattro che l'hanno acquistato, o le magnifiche "sole" del CD ROM per SuperNES, ventilato per mesi benché tecnicamente irrealizzabile, con il solo scopo di disturbare il mercato (azione, questa, del tutto legittima in un mercato dove vigono le regole della concorrenza, ma di dubbia correttezza), e lo stesso sta avvenendo ancora oggi con il suo novello 64, finalmente, pare, in arrivo (da quanti anni se ne parla?). Poi spiegami, per curiosità, cosa te ne fai di una "grafica a 64 bit" quando per visualizzare tutto lo spettro dei colori visibili ne bastano 24, semmai si tratterà solo di un fatto d'architettura hardware. Detto questo, il futuro ci riserverà sicuramente delle belle sorprese, visto che l'uscita della nuova console Nintendo sarà certamente destinata a mutare gli equilibri attuali. Au revoir...*

## SUGGERIMENTI UTILI

Gentile redazione di CM, chi vi scrive è un ragazzo di 19 anni che ha deciso, per una volta di rivolgere qualche critica alla vs/ns rivista, la quale rimane, in ogni caso, la migliore del settore:
1) Conosco CM da oltre tre anni e ho notato che la struttura delle recensioni è rimasta sostanzialmente la stessa, a parte qualche modifica marginale. Il mio consiglio è di distinguere trama e considerazioni varie dalle opinioni, un po' come accade su TGM e sulla maggior parte delle altre riviste, in modo da permettere al lettore di soffermarsi anche solo sulla parte critica (è vero che "squadra che vince non si cambia", ma un tentativo di migliorare si può anche fare).
2) ho cercato un paio di volte di parlare telefonicamente con un redattore, a cui volevo rivolgere poche domande inerenti l'acquisto di una console, non avevo intenzione di chiedere nulla riguardo a trucchi vari o anticipazioni su qualche gioco di prossima uscita, ciò di cui avevo bisogno era solo un consiglio da amico, dato che non è comprensibilmente possibile dare risposte di questo tipo all'interno della posta, credo che sia un diritto del lettore avere un rapporto più diretto con la redazione, quando questo è serio e costruttivo. Perché non fissare magari un giorno, o un orario in particolare, per accettare le telefonate? Nella speranza che prendiate in considerazione quanto ho sopra esposto, vi porgo distinti saluti.

Rossano L. Trino

*Caro Rossano, ti ringraziamo moltissimo per i suggerimenti, anche se dubito che verranno realizzati, almeno a breve termine: infatti siamo appena reduci da un sondaggio che ha decretato il sostanziale apprezzamento per l'impostazione attuale della testata, recensioni incluse. Ragion per cui, come hai tu stesso affermato, preferiremmo non cambiare una squadra che vince in favore di una "novità" che potrebbe non essere compresa e apprezzata dal resto dei lettori. Comunque, se le richieste in tal senso dovessero farsi più consistenti, non è detto che qualche modifica la si possa anche fare. Per le telefonate si tratta essenzialmente di un problema organizzativo: come penso abbiate ormai capito tutti, la redazione è formata essenzialmente da un nucleo molto ristretto di redattori "stabili" (praticamente Mirko e Marco) e una serie di collaboratori la cui presenza in sede è tutt'altro che regolare. Questo implica che le telefonate, per un semplice fattore di costante informazione, andrebbero tutte indirizzate ai due di cui sopra, i quali sinceramente hanno già milioni di mansioni diverse da svolgere ogni giorno per tutte le testate Xenia, e per le telefonate proprio non avrebbero tempo, soprattutto nei periodi di chiusura numero. Sappiate che in ogni caso stiamo valutando alcune soluzioni per venire incontro a tutti i lettori che telefonano per sapere questo o quello, appena sapremo qualcosa di più preciso v'informeremo certamente.*

# TROIANI VIDEOGAMES

**VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA**

**Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634** e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

**orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 16.00 alle 20.00**

## SUPER NES

| VERSIONE EUROPEA | |
|---|---|
| BATMAN FOREVER | 65000 |
| BOMBERMAN 2 | 65000 |
| CLAYFIGHTER 2 | 65000 |
| CUTTHROAT ISLAND | 65000 |
| DANNY | 49000 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 129000 |
| DROP ZONE | 65000 |
| FIFA SOCCER 96 | 129000 |
| FOREMAN FOR REAL | 65000 |
| GODS | 65000 |
| JUDGE DREDD | 65000 |
| HAGANE | 65000 |
| ILLUSION OF TIME | 69000 |
| INCREDIBLE HULK | 65000 |
| INTERNATIONAL STAR SOCCER DELUXE | 129000 |
| KID KLOWN IN CRAZY | 65000 |
| KILLER INSTICT | 89000 |
| LAWNMOWER MAN | 65000 |
| LEGEND | 65000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 129000 |
| REVOLUTION X | 65000 |
| SEPARATION OF ANXIETY | 79000 |
| URBAN STRIKE | 79000 |
| VIRTUAL SOCCER | 65000 |
| WRESTLEMANIA | 65000 |
| YOSHI ISLAND | 129000 |
| ZELDA LINK OF PAST | 65000 |
| **VERSIONE GIAPPONESE** | |
| BHAMIT LAGOON | 159000 |
| CAPTAIN TSUBASA J 5 | TEL. |
| DER LANGRISSER | 139000 |
| DRAGON BALL Z 3 | 99000 |
| DRAGON BALL Z 4 | 139000 |
| DRAGON HALL Z HYPER DIMENSION | TEL. |
| DRAGON QUEST 5 | 139000 |
| ELFARIA 2 | 109000 |
| EMERALD DRAGON | 129000 |
| IMPERIUM | 45000 |
| MARIO E WARIO | 45000 |
| PRIME GOAL 2 | 59000 |
| PRIME GOAL 3(90 MINUTES) | 99000 |
| RANMA 1/2 4 | 65000 |
| ROMANCING SAGA 3 | 159000 |
| ROYAL CONQUEST | 45000 |
| RUIN ARM | 119000 |
| SAILOR MOON ANOTHER STORY | TEL |
| SAILOR MOON SUPER S | TEL. |
| SHILPHID | 39000 |
| SKY MISSION | 45000 |

PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON PRESENTI TELEFONARE, SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI
ACCESSORI X SUPER NES
ADATT. 5 GIOCATORI HUDSON DISPONIBILE
ADATT 5 GIOCATORI ECONOMICO DISPONIBILE
ADATT 6 GIOCATORI DISPONIBILE
SUPER GAME BOY GIAPPONESE

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| BALL JACK | 29000(J) |
| BATMAN FOREVER | 59000(I) |
| CAPTAIN LANG | 39000(J) |
| CASTELVANIA | 52000(I) |
| CLAYFIGHTER | 59000(I) |
| DESERT STRIKE | 59000(E) |
| DEVIL'S COURSE GOLF | 29000(J) |
| DINO DINI SOCCER | 53000(I) |
| DRAGON BALL Z | 59000(J) |
| DYNAMITE HEADDY | 39000(J) |
| JUDGE DRE ED | 59000(E) |
| HYOKKORI JIMA | 32000(J) |
| INSTRUMENT OF CHAOS | 39000(J) |
| LIGHT CRUSADER | 65000(J) |
| MICKEY MANIA | 59000(J) |
| MONSTER WORLD 4 | 49000(J) |
| NBA JAM | 39000(J) |
| PULSEMAN | 45000(J) |
| PUYO PUVO 2 | 69000(J) |
| PROBOTECTOR | 52000(I) |
| OUTRUNNERS | 59000(J) |
| QUIZ MEGA Q | 19000(J) |
| RISTAR THE SHOOTING | 49000(J) |
| SAI LOR MOON | 59000(J) |
| SAMURAI SPIRIT | 65000(J) |
| SHAQ FU+CD | 52000(E) |
| SONIC 3 | 59000(J) |
| SONIC E KNUCKLES | 59000(J) |
| SPARKESTER | 52000(U) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 65000(J) |
| TAZMANIA 2 ESCAPE FROM | 59000(I) |
| VIRTUA RACING | 69000(J) |
| WARLOCK | 69000(I) |
| WIZ'N LIZ | 54000(I) |
| WOLVERINE | 69000(I)) |
| ZOMBIE | 52000(I) |
| CAVO SCART PER MD 2 | |
| JOYPAD ASCII STILE SUPER NES | |

## SATURN JAP

| | |
|---|---|
| ALBERT ODISSEY | 139000 |
| BLAZING TORNADO | 65000 |
| BLUE SEED | 65000 |
| BOMBERMAN | 139000 |
| DRAGON BALL Z 2 LEGEND | 129000 |
| FATAL FURY 3 | 139000 |
| FEDA | 139000 |
| GOZILLA | 69000 |
| GRAND CHASER | 65000 |
| GREATEST NINE BASEBALL | 65000 |
| LUPIN 3 | 139000 |
| MAGIC KNIGHT RAYEARTH | 65000 |
| NIGHTS | TEL. |
| NINKU | 99000 |
| PANZER DRAGON | 65000 |
| PANZER DRAGON 2 | 99000 |
| POWERFULL BASEBALL 95 | 65000 |
| PUYO PUYO 2 | 99000 |
| RACE DRIVIN | 65000 |
| REVERTION | 119000 |
| RIGLOAD SAGA | 65000 |
| ROCKMAN X 3 | 139000 |
| SAMURAI SHOWDOWN 3 | TEL. |
| SEGA RALLY | 99000 |
| SHINING WISDOM | 65000 |
| SHINSETSU YUMEMIYAKATA | 65000 |
| SHINOBI DEN | 65000 |
| SIDE POCKET 2 | 65000 |
| SONIC WINGS SPECIAL | TEL |
| STORY OF THOR | 99000 |
| STREET FIGHTER ZERO 2 | TEL. |
| STREET FIGHTER RBOF | 65000 |
| STRIKER 1945 | 139000 |
| SUIKOENBU | 65000 |
| VAMPIRE HUNTER | 99000 |
| VICTORY GOAL | 65000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 99000 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | TEL |
| VIRTUA FIGHTER RE MIX | 65000 |
| WORLD HEROES PERFECT (AGOSTO) | 139000 |

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER | 89000 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99000 |
| ALIEN TRJLOGY | 99000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 99000 |
| CRITICOM | 99000 |
| DAWN OF DARKNESS | 99000 |
| DOOM | 99000 |
| DRAGON BALL Z 2 LEGEND(JAPAN) | 159000 |
| FALCATA | 99000 |
| FADE TO BLACK | 99000 |
| FIFA SOCCER 96 | TEL. |
| GEX | 99000 |
| HUNTER LIME 2 | TEL. |
| HOKUTO NO KEN | 149000 |
| KING FIELD 3(JAPAN) | 159000 |
| KING OF FIGHTER 95(JAPAN) | 159000 |
| KOWLOONS GATE(JAPAN) | 159000 |
| LOADED | 89000 |
| LONE SOLDIER | 89000 |
| MACROSS MISSION VFX | 159000 |
| MORTAL KOMBAT3 | 89000 |
| NBA IN THE ZONE | 79000 |
| NBA LIVE 96 | 99000 |
| NEED FOR SPEED | 99000 |
| 0FF WORLD INTERCEPTOR | 99000 |
| POWER SERVE | 99000 |
| RAYMAN | 99000 |
| RETURN TO ZORK | 99000 |
| SAILOR MOON SUPER S(JAPAN) | 129000 |
| SAMURAI SHOWDOWN 3(JAPAN) | 149000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 99000 |
| SUPER ROBOT WAR 4 | 109000 |
| TRACK & FIELD | OFFERTA |
| TOPOLINO MANIA | 89000 |
| TOTAL NBA 96 | 99000 |
| ZEITGEIST (JAPAN) | 99000 |

PER TITOLI GIAPPONESI ED EUROPEI NON IN ELENCO TELEFONARE

**NOLEGGIO VIDEOGIOCHI PLAYSTATION - SUPER NES MEGADRIVE-GAME BOY**

**SATURN CONSOLE JAP TELEFONARE**

**NINTENDO 64 TELEFONARE**

**LISTINI PER RIVENDITORI**

**PERMUTA USATO IN SEDE**

**PLAYSTATION CONSOLE JAP TELEFONARE**

**SUPER NINTENDO PAL+ ADATT+ RANMA 1/2 4 L. 299.000**

**VENDITA RIVISTE AMERICANE - GIAPPONESI FRANCESI - INGLESI**

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari Realizzazione Costa Graphic Studio Roma Tel. 06-35501038

# edimedia

## GIOCHI SATURN

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEGA RALLY | L. 115.000 | DAYTONA REMIX | L. 145.000 |
| TOHSHINDEN REMIX | L. 109.000 | PANZER DRAGOON | L. 75.000 |
| DAYTONA | L. 75.000 | MAGIC CARPET | L. 110.000 |
| PANZER DRAGOON 2 | L. 145.000 | ALIEN TRILOGY | L. 119.000 |
| 'D' | L. 119.000 | EARTHWORM JIM 2 | L. 119.000 |

## GIOCHI SEGA MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| TOY STORY | L. 115.000 |
| FIFA '96 | L. 115.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 114.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | L. 118.000 |
| NBA LIVE '96 | L. 110.000 |
| SUPERSTAR SOCCER 2 | L. 120.000 |
| PREMIER MANAGER | L. 99.000 |

## GIOCHI SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| DONKEY KONG 2 | L. 129.000 |
| SECRET OF EVERMORE | L. 129.000 |
| NBA LIVE '96 | L. 115.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 129.000 |
| YOSHI ISLAND | L. 129.000 |
| FIFA '96 | L. 115.000 |
| SUPERSTAR SOCCER 2 | L. 130.000 |

## CONSOLE SEGA SATURN L. 580.000

## CONSOLE SEGA MEGA DRIVE

## L. 249.000 + 6 GIOCHI

| | | | |
|---|---|---|---|
| PLAYSTATION PAL | L. 580.000 | SEGA SATURN PAL | L. 580.000 |
| SUPERNINTENDO PAL | L. 229.000 | MEGA DRIVE PAL | L. 159.000 |
| GAME BOY + DONKEY KONG | L. 134.000 | GAME BOY + KILLER INSTICT | L. 110.000 |

VENDITA PER CORRISPONDENZA **TEL. 011/98.13.027**

SERVIZIO RIVENDITORI **TEL. 011/98.13.374**

INTERNET mail:edimedia @ iper.net Fax 011/98.13.105 - 98.13.090

Esigete all'atto del vostro acquisto le garanzie di cui alle normative di legge a difesa del consumatore

edimedia

MAX PUBBLICITÀ SNC T. 06/39740473

# L'ARCOBALENO

# VIDEOGAMES

## MANGA

VIDECASSETTE VHS PAL DEI CARTONI ANIAMTI GIAPPONESI. DISPONIBILI CON PARLATO IN ITALIANO, INGLESE O GIAPPONESE. FUNZIONANO SUI VIDEOREGISTRATORI ITALIANI.

## SUPER NINTENDO

MOLTI TITOLI DISPONIBILI SIA NUOVI CHE DI SECONDA MANO, IN VERSIONE ITALIANA, AMERICANA O GIAPPONESE. JOYPAD, CAVI E ALIMENTATORI PER TUTTE LE ESIGENZE.

## NEO GEO CD

VERSIONE USA, DUE JOYPAD, CAVO SCART, UN ANNO DI GARANZIA

LIRE 349.000

## MEGADRIVE

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE VERSIONI DI MEGADRIVE, AMERICANI GIAPPONESI E ITALIANI. GIOCHI NUOVI E DI SECONDA MANO.

## SATURN

VERSIONE PAL, UN JOYPAD, CAVO SCART, GARANZIA UN ANNO

LIRE 499.000

## PLAYSTATION

VERSIONE ITALIANA, UN JOYPAD, CD DEMO, CAVO SCART, UN ANNO DI GARANZIA

LIRE 449.000

| | |
|---|---|
| **MEGA DRIVE** | |
| JAP - DRAGON BALL Z | 89.000 |
| ITA - DRAGONS REVENGE | 59.000 |
| ITA - FIFA 96 | 99.000 |
| ITA - MICROMACHINES 96 | 99.000 |
| ITA - NBA 96 | 110.000 |
| ITA - OLYMPIC SUMMER GAMES | 99.000 |
| ITA - PITFALL | 69.000 |
| EUR - SOLEIL | 99.000 |
| ITA - SONIC & KNUCLES | 69.000 |
| EUR - STORY OF THOR | 115.000 |
| ITA - TOY STORY | 110.000 |
| USA - VIEWPOINT | 39.000 |
| **NEO GEO CD** | |
| USA - AERO FIGHTER 2 | 39.000 |
| USA - ALPHA MISSION 2 | 39.000 |
| USA - ART OF FIGHTING 3 | |
| USA - BASEBALL STAR 2 | 39.000 |
| USA - FOOTBALL FRENZY | 39.000 |
| USA - JOY JOY KID | 39.000 |
| USA - KING OF FIGHTER 94 | 39.000 |
| USA - KING OF THE MONSTER 2 | 39.000 |
| USA - NAM 75 | 39.000 |
| USA - SAMURAI SHODOWN 2 | 39.000 |
| USA - SAMURAI SPIRIT | 39.000 |
| USA - STREET HOOP | 39.000 |
| USA - SUPER SIDE KICK 2 | 39.000 |
| USA - TOP HUNTER | 39.000 |
| USA - TRASH RALLY | 39.000 |
| USA - VIEW POINT | 39.000 |
| **SONY** | |
| ITA - A TRAIN | |
| ITA - ACTUA GOLF | 99.000 |
| ITA - ADATTATORE 4 PLAYER SONY | 89.000 |
| ITA - ADIDAS POWER SOCCER | 99.000 |
| ITA - AGILE WARRIOR | 105.000 |
| ITA - ALIEN TRILOGY | 105.000 |
| ITA - ALONE IN THE DARK | 110.000 |
| ITA - BAZOOKA TONE | 69.000 |
| ITA - CAVO LINK SONY | 50.000 |
| ITA - CAVO SCART | 39.000 |
| ITA - CHESSMASTER 3D | 105.000 |
| ITA - CHRONICLES OF THE SWORD | |
| ITA - DAWN OF DARKNESS | 110.000 |
| ITA - DESCENT | 105.000 |
| ITA - DESTRUCTION DERBY | 89.000 |
| ITA - FADE TO BLAKE | |
| ITA - FIFA 96 | 89.000 |
| ITA - GALAXI FIGHT | 105.000 |
| ITA - INT. TRACK & FIELD | |
| ITA - JOYPAD ASCII | 70.000 |
| ITA - JOYPAD SONY | 59.000 |
| ITA - JOYSTICK ASCII | 125.000 |
| JAP - JOYSTICK HORI | 135.000 |
| ITA - MAMCO MUSEUM VOL.1 | |
| ITA - MEMORY CARD 8 MEGA | 92.000 |
| ITA - MEMORY CARD SONY | 50.000 |
| ITA - MODULATORE RF SONY | 50.000 |
| ITA - MORTAL KOMBAT 3 | 69.000 |
| ITA - MAOUSE SONY | 59.000 |
| ITA - NBA LIVE 96 | |
| ITA - NEED FOR SPEED | 115.000 |
| ITA - NFL GAMEDAY | 99.000 |
| ITA - NHL FACE OFF | 99.000 |
| ITA - OLYMPIC SOCCER | |
| ITA - PANZER GENERAL | 110.000 |
| ITA - PANZER GENERAL | 105.000 |
| ITA - PEDALIERA + VOLANTE | 149.000 |
| ITA - POOL SHARK | 99.000 |
| ITA - RETURN FIRE | |
| ITA - RETURN TO ZORK | 115.000 |
| ITA - RIDGE RACER REVOLUTION | 99.000 |
| ITA - SAMPRAS EXTREME TENNIS | |
| ITA - SHELLSCHOCK | 105.000 |
| ITA - SINDICATE WARS | |
| ITA - SPACE HULK | 110.000 |
| ITA - STREET FIGHTER ALPHA | 99.000 |
| ITA - THE D | 105.000 |
| ITA - TOPOLINO | 99.000 |
| ITA - TOTAL NBA | 99.000 |
| ITA - TRUE PINBALL | 110.000 |
| ITA - VEWPOINT | 110.000 |
| ITA - RESIDENT EVIL | |
| **SATURN** | |
| ITA - 3 D LEMMINGS | 105.000 |
| ITA - ACTUA GOLF | |
| EUR - ADATTATORE DATEL | 69.000 |
| USA - ALIEN TRILOGY | |
| ITA - ALONE IN THE DARK | 110.000 |
| ITA - BAKU BAKU ANIMAL | 75.000 |
| ITA - BLACKFIRE | 105.000 |
| ITA - CASPER | 105.000 |
| ITA - DAWN OF DARKNESS | 110.000 |
| ITA - DEFCON 5 | 95.000 |
| ITA - DISCWORLD | 105.000 |
| ITA - EARTH WORM JIM 2 | |
| ITA - GHEN WAR | 105.000 |
| ITA - IN THE HUNT | |
| ITA - LOADED | 95.000 |
| ITA - MORTAL KOMBAT 2 | 99.000 |
| ITA - NIGHT WARRIORS | 105.000 |
| ITA - NIGHT WARRIORS | 105.000 |
| ITA - OLYMPIC SOCCER | |
| ITA - PANZER DRAGON 2 | 105.000 |
| ITA - PRIMAL RAGE | 105.000 |
| ITA - RETURN TO ZORK | 115.000 |
| ITA - ROAD RASH | 110.000 |
| ITA - SHELLSHOCK | 105.000 |
| ITA - SHININH WISDOM | |
| ITA - SIM CITY 2000 | 105.000 |
| ITA - THE D | 120.000 |
| ITA - TRUE PINBALL | 110.000 |
| ITA - ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 95.000 |
| ITA - VIRTUA OPEN TENNIS | 105.000 |
| ITA - VIRTUAL GOLF | 105.000 |
| ITA - WATERWORLD | |
| ITA - WIPEOUT | 99.000 |
| EUR - MEM. ADAT. ACTION REP. | 135.000 |
| **SUPER NINTENDO** | |
| EUR - ACTION REPLAY 3 | 115.000 |
| EUR - BREATH OF FIRE 2 | 115.000 |
| USA - DIG & SPIKE | 69.000 |
| EUR - DONKEY KONG 2 | 135.000 |
| JAP - DRAGON BALL Z2 | 99.000 |
| JAP - DRAGON BALL Z3 | 120.000 |
| JAP - EXCITE STAGE 96 J LEAGUE | 160.000 |
| ITA - FIFA 96 | 120.000 |
| EUR - FIFA SOCCER 96 | 120.000 |
| USA - FLASHBACK | 69.000 |
| ITA - JOYPAD ORIGINALE | 38.000 |
| USA - MARIO RPG | 160.000 |
| EUR - MARVEL | 115.000 |
| EUR - MEGA MAN X 3 | 120.000 |
| EUR - MICROMACHINES 2 | 110.000 |
| ITA - NBA 96 | 120.000 |
| EUR - OLYMPIC SUMMER GAMES | 120.000 |
| JAP - RANMA 1/2 4 | 110.000 |
| EUR - SAILORMOON | 69.000 |
| ITA - SUPER MARIO KART | 99.000 |
| EUR - SUP. STAR SOCCER DE LUXE | 135.000 |
| EUR - TETRIS & DR. MARIO | 89.000 |
| ITA - TOY STORY | 175.000 |
| EUR - WINTER OLYMPICS | 79.000 |
| EUR - ZELDA | 59.000 |
| EUR - ZOOL | 69.000 |
| **VIDEO** | |
| ITA - AKIRA | 30.000 |
| ITA - AREA 88 | 40.000 |
| ITA - DORAEMON | 25.000 |
| ITA - DRAGON BALL | 40.000 |
| JAP - DRAGON BALL Z | 39.000 |
| ITA - GIANT ROBOT | 40.000 |
| JAP - GUNDAM | 39.000 |
| ITA - KENSHIRO | 32.000 |
| EUR - LEGEND OF ARSLAN | 35.000 |
| ITA - LUPIN 3 - PENTA | 30.000 |

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso - Prezzi IVA compresa

L'ARCOBALENO

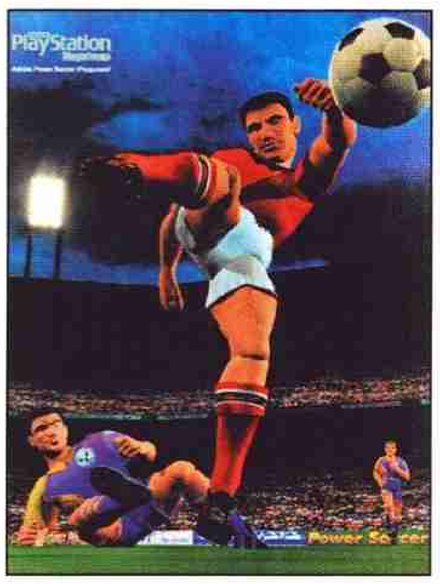
VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

**Via Cassia, 6/c Roma Tel. 06/33.33.486**

**ALTEZZA PONTE MILVIO**

# ASTROCOMPUTER

**F1**
**TELEFONARE**




**ADIDAS POWER SOCCER**
**L. 95.000**

**SONY PSX PAL L. 439.000**

**SATURN JAP**
**+ 4 GIOCHI**
**L. 699.000**

**NINTENDO**
**ULTRA 64**
**TELEFONARE**

*Accendi la tua consolle con i nostri giochi!*

**VIRTUA COP+VIRTUA GUN**
**L. 129.000**

**SATURN THE ENFORCER**
**L. 49.000**

## CONSOLE

**SUPER NINTENDO**
**+ 5 GIOCHI** **L. 319.000**

**MEGA DRIVE II** **L. 169.900**

**GAME GEAR** **TELEFONARE**

**GAME BOY COLORATO**
**L. 99.000**

**SATURN (JAP)**
**+ 4 GIOCHI**
**L. 699.000**

**SATURN (USA)** **L. 739.000**

**SEGA NOMAD**
**L. 379.000**

**SONY PSX**
**(EURO)**
**L. 439.000**

**SONY PSX (JAP)**
**+ PAD**
**+ MEMORY**
**TELEFONARE**

**NEO GEO CDZ**
**L. 1.050.000**

## GIOCHI

**TITOLI GAME BOY E NEO GEO CD DA L. 29.000**

### GAME GEAR

| | |
|---|---|
| GP RAIDER | 39.000 |
| NBA JAM TE | 39.000 |
| POPILS | 29.000 |
| RISTAR | 39.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 35.000 |
| SPEED TRAP | 39.000 |
| SONIC CHAOS | 39.000 |
| DEVILISCH | 29.000 |
| CHOPLIFTER III | 39.000 |
| ALIEN 3 | 35.000 |
| NHL | 39.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | 35.000 |
| AIRTON SENNA GP | 39.000 |
| JOHN MADDEN | 39.000 |
| X-MAN | 39.000 |
| ADDAMS FAMILY | 35.000 |

### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| ADATTATORE AUTO | TELEF. |
| BATTERY PACK | TELEF. |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| BATMAN E ROBIN | 79.000 |
| EXO SQUAD | 109.000 |
| GARDFIEL | 49.000 |
| MICRO MACHINE 96 | 79.000 |
| NBA JAM T.E. | 98.000 |
| NHL 95 | 69.000 |
| P. SAMPRAS 96 | TELEF. |
| PGA TOUR GOLF 96 | 49.000 |
| POWER RANGERS | 99.000 |
| REVOLUTION X | 49.000 |
| RANGER X | 69.000 |
| REAL MONSTER | 69.000 |
| SCOOBY DOO MYSTERY | 79.000 |
| SONIC KNUKLE | TELEF. |
| SPOT GOES HOLLYWOOD | 99.000 |
| STAR TREEK DEEP SPACE 9 | 89.000 |
| THE OZE | 69.000 |
| TOP GEAR 2 | 69.000 |
| VIRTUA RACING | 85.000 |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| BARKLEY JAM | 59.000 |
| COLLEGE SLAM | 79.000 |
| DEMON CREST | 59.000 |
| DIRTY TRAX | 79.000 |
| DOOM | 89.000 |
| FATAL FURY 2 | 59.000 |
| INDIANA JONES | 79.000 |
| LION KING | 89.000 |
| MICHAEL JORDAN | 59.000 |
| MICKEY MANIA | 69.000 |
| PTO II | 99.000 |
| STONE PROTECTORS | 69.000 |
| STREET HOCKEY 95 | 59.000 |
| MIGHTY MAX | 59.000 |
| WILD GUN | 79.000 |
| ULTIMATE FIGHTER | 79.000 |
| SAMURAI SHODOWN | 79.000 |
| MARIO 2 | 109.000 |
| S. MARIO RPG | 129.000 |
| S. ADVENTURE ISLAND II | 69.000 |
| TOY STORY | 129.000 |
| PITFALL | 89.000 |
| WWF | 69.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | 79.000 |
| ADDAMS FAMILY | 89.000 |

### 3DO

| | |
|---|---|
| BATTLE SPORT | 39.000 |
| BC RACER | 39.000 |
| CANNON FODDER | 39.000 |
| DRUG WARS | 49.000 |
| GEX | 39.000 |
| GRIDDERS | 29.000 |
| MICROCOSM | 29.000 |
| THE PERFECT GENERAL | 39.000 |
| SESAME STREET | 29.000 |
| SHADOW | 39.000 |
| SPACE ACE | 49.000 |
| TRIP'D | 39.000 |
| ZHADNOST + PAD | 49.000 |

### PSX PAL

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER | 89.000 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 99.000 |
| ALIEN TRILOGY | 99.000 |
| ALONE IN THE DARK | 99.000 |
| ASSAULT RIGS | 79.000 |
| "D" | 89.000 |
| DOOM | 89.000 |
| EXTREME PINBALL | 79.000 |
| FIFA SOCCER '96 | 79.000 |
| LEMMINGS | 79.000 |
| MAGIC CARPET | 79.000 |
| NBA IN THE ZONE | 89.000 |
| NBA LIVE 96 | 99.000 |
| NEED FOR SPEED | 99.000 |
| NFL GAME DAY | 99.000 |
| NOVASTORM | 79.000 |
| NHL FACE OFF | 99.000 |
| PGA TOUR GOLF | 79.000 |
| PRIMAL RAGE | 89.000 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 79.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 99.000 |
| ROAD RUSH | 79.000 |
| STARBLADE ALPHA | 79.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 99.000 |
| TRUE PINBALL | 89.000 |
| UFO DEFENSE | 79.000 |
| WARHAWK | 79.000 |
| WING COMMANDER III | 89.000 |
| WIPEOUT | 79.000 |
| ZERO DIVIDE | 79.000 |

### PSX JAP

| | |
|---|---|
| BIO HAZARD | TELEF. |
| CAPTAN TSUBASA | 159.000 |
| CHAMP WRESTLER | 99.000 |
| DEAD HEAT ROAD | 119.000 |
| DOUBLE DRAGON | 119.000 |
| DRIFT KING | 129.000 |
| FIRE WRESTLING | 99.000 |
| FLOATING RUNNER | 79.000 |
| GALAXIAN 3 | 139.000 |
| GRADIUS | 119.000 |
| GUNDAM 2.0 | 109.000 |
| HYPER FORMATION SOCCER | 99.000 |
| HAR ROCK CUP | 119.000 |
| HERNIE HOPPERHEAD | 89.000 |
| HYPER FINAL TENNIS | 129.000 |
| JUMPING FLASH 2 | 139.000 |
| KING OF BOWLING | 79.000 |
| LODE RUNNER | 119.000 |
| METAL JACKET | 79.000 |
| MOTOR TOON GRAND PRIX 2 | 139.000 |
| OVER DRIVIN | 129.000 |
| POP TWIN BEE | 89.000 |
| PRIME GOAL EX | 80.000 |
| ROCKMAN X | 139.000 |
| S. FIGHTER M. | 69.000 |
| SNATCHER | 99.000 |
| TAGLIAERBE | 99.000 |
| TEKKEN 2 | 165.000 |
| TOSHINDEN 2 | 139.000 |
| V. TENNIS | 129.000 |
| VAMPIRE | 129.000 |
| WOLFANG | 139.000 |

### PSX USA

| | |
|---|---|
| ASSAULT RIGS | 69.000 |
| CYBER SPEED | 79.000 |
| DESCENT | 99.000 |
| EXTREME GAMES | 79.000 |
| GEOM CUBE | 89.000 |
| HI OCTANE | 59.000 |
| IN THE ZONE | 99.000 |
| KRAZY IVAN | 69.000 |
| NBA LIVE '96 | 109.000 |
| RESIDENT EVIL | 129.000 |
| REVOLUTION X | 79.000 |
| SHELLSHOCK | 110.000 |
| SKELETON WARRIORS | 125.000 |
| SLAM JAM 96 | 110.000 |
| STREET FIGHTER ZERO | 129.000 |
| TEKKEN | 99.000 |
| THUNDER STRIKE | 99.000 |
| TOSHINDEN 2 | 129.000 |
| TOTAL ECLIPSE | 69.000 |
| VIEWPOINT | 69.000 |
| ZERO DIVIDE | 69.000 |

### NOVITÀ PSX TELEFONARE

OLIMPIADI KONAMI
X MEN CHILDREN OF ATOM
EXPERT
EXTREME POWER
F1
SAMURAI 2
KING OF FIGHTERS 95
BURNIN ROAD
ON SIDE
OLIMPIC SOCCER
PALLAVOLO

### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| ADATT. 4 GIOCATORI | TELEF. |
| CAVO EXTENDER | TELEF. |
| CAVO LINK | TELEF. |
| CHIP/ADATT. | 130.000 |
| CLOSH PSX | TELEF. |
| PAD COMMANDER PSX | 39.000 |
| PAD COMP. HORY | 39.000 |
| PAD SONY ORIG. | 65.000 |

### SATURN PAL

| | |
|---|---|
| EURO 96 + PALLONE | 135.000 |
| DRAGON BALL Z LEGEND | 135.000 |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 99.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 69.000 |

### SATURN JAP

| | |
|---|---|
| 2 CD DEMO V.F. II | 90.000 |
| BATTLE MONSTERS | 59.000 |
| CHAOS CONTROL | 79.000 |
| CLOCK WERE NIGTH | 49.000 |
| DAYTONA | 89.000 |
| DEADALUS | 39.000 |
| DRAGON BALL "THE LEGEND" | 135.000 |
| DRAGON FORCE | 109.000 |
| G. BOKERS | 109.000 |
| GALAXI FIGHT | 79.000 |
| GRADIUS DE LUXE PACK | 109.000 |
| KEN SHIRO | 129.000 |
| KING OF FIGHTER 95 | 135.000 |
| LODE RUNNER | 119.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 49.000 |
| PANZER DRAGON 2 | 129.000 |
| POP TWIN BEE DE LUXE PACK | 69.000 |
| ROCKMAN X3 | 129.000 |
| S. FIGHTER ZERO | 89.000 |
| SEGA RALLY | 119.000 |
| SOIKUEMBU 2 | 109.000 |
| THUNDER STORM | 79.000 |
| V. FIGHTER REMIX | 49.000 |
| VICTORY GOAL | 59.000 |
| VIRTUA HYDELIDE | 49.000 |

### SATURN USA

| | |
|---|---|
| BLACKFIRE | 79.000 |
| DARK LEGEND | 99.000 |
| GEX | 79.000 |
| GUARDIAN HEROES | 99.000 |
| HI-OCTANE | 79.000 |
| JOHNNY BAZOCATONE | 99.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 49.000 |
| OFF WORLD | 69.000 |
| THUNDER STRIKE | 79.000 |
| X MAN | 89.000 |

### NOVITÀ SATURN TELEFONARE

DECATHELETE
VIRTUA ON
NIGHTS
SONIC WING SPECIAL
VIRTUA FIGHTER KIDS
SKELETON WARRIORS

### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| ADATTATORE | 69.000 |
| COPPIA PAD INFRARED | 89.000 |
| GUN COP ENFORCER | 49.000 |
| JOYSTICK FIGHTER STICK | 139.000 |
| MEMORY CARD | 65.000 |
| PAD CHALLENGER | 39.000 |
| PAD COMMANDER | 39.000 |
| PAD DX | 39.000 |
| PAD MAD CATS | 39.000 |
| PAD ORIGINALE | 65.000 |
| VIRTUA GUN+V. COP | 129.000 |

## ACCESSORI

**EXPLORER**
**JOYPAD PER SEGA SATURN E SONY PLAYSTATION**
**L. 79.000**

**CAVO SCART RGB PER SONY PSX**
**L. 35.000**

**ADATT. SATURN**
**L. 55.000**
**DISP. ADATTATORI PER SONY PSX**
**TELEFONARE**

**VOLANTE SATURN**
**L. 139.000**

**VOLANTE +CAMBIO +PEDALIERA PER SONY PSX**
**L. 159.000**

**CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI**

**VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA** **M FURIO CAMILLO**

**(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

**PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI**
**VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA**

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI
PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

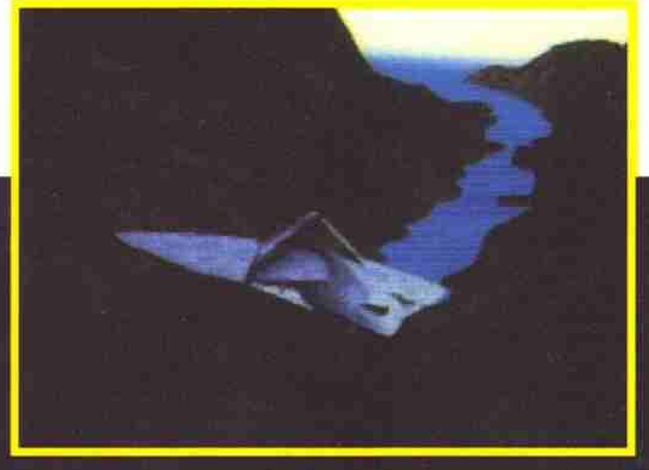
# CYBERIA™

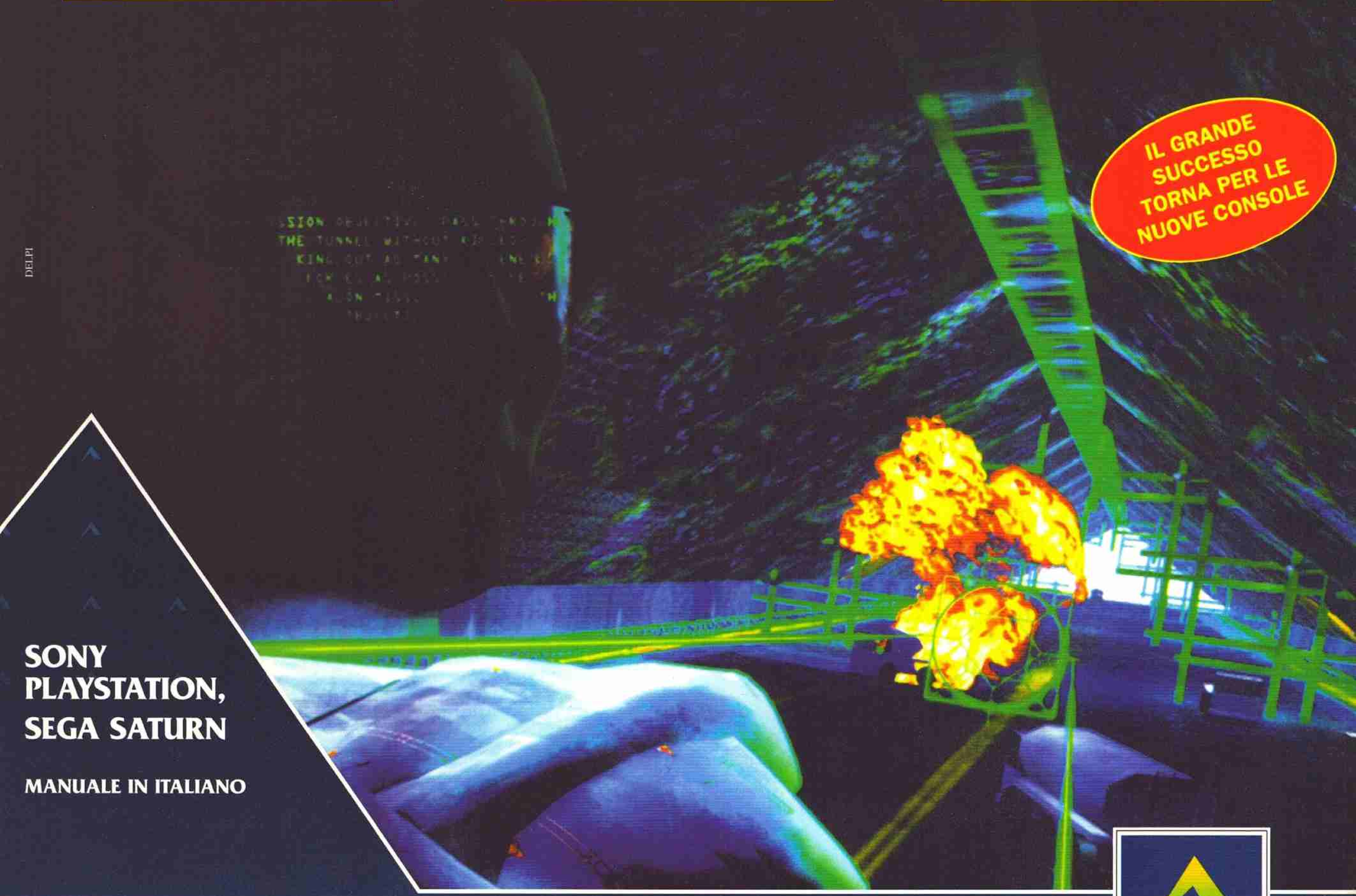
## NON HAI NIENTE DA PERDERE... SE NON LA TUA VITA

Interplay™

**Nei panni di Zak sarai "piacevolmente convinto" a eseguire una missione per FWA (Free World Alliance). Obiettivo: Cyberia, la pericolosa base di ricerca in Siberia dove è nascosto il TF-22 che dovrai prelevare.**

- **11 velocissime sezioni arcade**
- **animazioni, effetti sonori e resa digitalizzata dei personaggi**






**SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN**

**MANUALE IN ITALIANO**

Numero Verde
**167-821177**

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DEL.PI